

Games Disc & Mag

10/93 DM 7,-



Offiziell und exklusiv:

Privateer

Der Wing Commander-Nachfolger

und...

Shadow Caster

Lands Of Lore

NHL Hockey

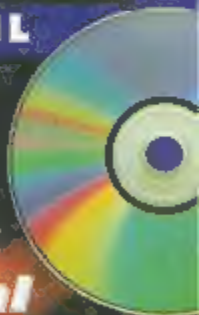
Pinball Dreams

B-Ball-Deluxe

GROSSER CD-ROM-TEIL

**Marktübersicht
CD-ROM-Laufwerke**

**Microsoft
Multimedia-Special**



Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag
Informations PC Games 10/93
90409 Nürnberg

COVERDISK

THE LOST VIKINGS

**Vier komplette Level des
superstarken Denkspiels**

386er • 640K • Tastatur • VGA



Sind die letzten Tage der Druckvorbereitung in der Zeitschriftenbranche eh schon die turbulentesten des Monats, so ging es für die vorliegende Ausgabe diesmal förmlich drunter und drüber: Kurz vor Druckunterlagenschluß bot sich mir unerwartet die Möglichkeit, eine fast vollendete Version des langerwarteten Wing Commander-Nachfolgers Privateer einen Tag lang anzutesten. Das Ergebnis des 18-stündigen Ausflugs zu

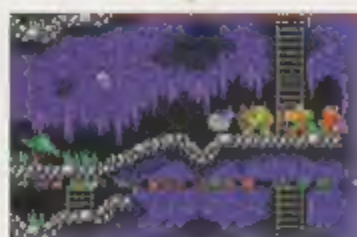


Ein Aufschlußreicher Besuch bei EA.

EA nach Gütersloh ist ein Exklusivbericht, in dem wir Ihnen als erstes Magazin im deutschsprachigen Raum davon berichten, wie sich der "Space Combat and Trading Simulator" nun wirklich spielen läßt.

Das einzige Highlight dieser Ausgabe ist der Privateer-Exklusivbericht natürlich nicht: Neben den gewohnt ausführlichen Reviews hätten wir zum Beispiel eine interessante Marktübersicht aktueller CD-ROM-Laufwerke und einen erweiterten Tips und Tricks-Teil anzubieten. Auch eine Änderung im Bewertungskonzept der PC Games sollte an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben. Auf Seite 66 können Sie nachlesen, was sich im einzelnen geändert hat.

Thomas Barovskis
Leitender Redakteur



Auf der Coverdisk finden Sie in dieser Ausgabe vier Levels des witzigen Denkspiels The Lost Vikings von Interplay.

Ob Sie vor lauter Lachen über die unerschämte witzigen Animationen der drei Wikinger in diesem Denkspiel überhaupt noch zum Denken kommen, ist freilich eine andere Frage. Wie Sie die Spieldemo korrekt installieren und Ihre drei Helden sicher von Level zu Level führen, können Sie auf den Seiten 62 und 63 in Erfahrung bringen. Viel Vergnügen!



MEHR INFOS AUF SEITE 62

INHALT

RUBRIKEN

What's up?	3
Inhalt	4
UPtoDATE - News	8
Insertentenverzeichnis	63
Secret Whisper - Tips & Tricks	51
Komplettlösung - Return of the Phantom	55
Post Script - Leserbrief	58
Help Line - Leserbrief	61
Anleitung Coverdisk	62
Garantie Coverdisk	63
Charts	63
Coming up!	114
Impressum	114

Super-Abo

SEITE 106

SPIEL DES MONATS

● Lands of Lore	28
-----------------	----

REVIEWS

● Pinball Dreams	34
8-Ball-Deluxe	38
Take-A-Break-Pinball	40
Wing Commander Academy	42
● Archer Maclean's Pool	44
Warlords 2	48
Silverseed	50
● Flashback	68
Burntime	72
Lotus - The Ultimate Challenge	76
Stronghold	78
● NHL Hockey	80



WING COMMANDER

PRIVATEER

Über kaum ein anderes Programm wurde im vergangenen Jahr annähernd soviel berichtet wie über Origins Privateer. Jetzt steht das Meisterwerk kurz vor der Vollendung, und PC Games konnte exklusiv für Sie das fast fertige Spiel schon einmal unter die Lupe nehmen. Aufgrund der Tatsache, daß der Privateer an Komplexität kaum mehr zu überbieten ist, haben wir uns kurzfristig für ein Extended Preview entschieden, um

Ihnen in der nächsten Ausgabe einen fundierten Test liefern zu können. Sie können sich aber trotzdem auf Bilder freuen, die Sie bislang noch nicht zu Gesicht bekommen haben. Wir waren jedenfalls fasziniert.

18

Solitaire's Journey	82
Clash of Steel	84
Rules of Engagement	84
Gnome Alone	84
Mig 29	85
MS-Flight Japan	85
MS-Flight USA East	85

PREVIEW

Privateer	18
Shadow Caster	22

CD ROM

Gunship 2000	92
Blue Force	92
King's Quest 6	93
Indiana Jones 4	93
Goblins	94
Day of the Tentacle	94
Revell - Build & Race Motor Stars	95
Microsoft Multimedia	96

PD & SHAREWARE

Bio Menace	86
Heart Light	87
Kopierprogramme	88
Ninja Rabbit	90
B.R.I.X.	90
Oxyd	91

WORKSHOP

Simulationen für Fortgeschrittene - Teil 7	110
--	-----

HARDWARE

Marktübersicht CD-ROM-Laufwerke	100
Midia Sound 2000 SB	108

SPECIALS

Gewinnspiel: Electronic Arts	8
Entwicklungstagebuch DSA 2 - Teil 3	24



28 Der Name zergeht richtig auf der Zunge: Lands of Lore. Westwood schickt sich an, die gesamte Rollenspielwelt auf den Kopf zu stellen. Was daraus geworden ist, lesen Sie ab Seite 28. Das erste Spiel des Monats, dem wir sogar sechs Seiten gönnen.



34 Die Coverdisk der Ausgabe 8/93 ist in weniger als zwei Monaten zu einer soliden Vollversion herangereift. Mit welchen Überraschungen Sie als passionierter Flipper-Künstler zu rechnen haben, lesen Sie ab Seite 34.



106 Fünf Laufwerke im Praxis-Test, ein ausführliches Glossar und eine kurze Übersicht über die 14 interessantesten CD-ROM-Player erwarten Sie ab Seite 100. Außerdem informieren wir Sie über die begehrten SoundBlaster-Kombinationen.

PRIVATEER

von Thomas Borovskis,
Oliver Menne
und Thorsten Szameitat



Privateer

EA-Competition

Electronic Arts verlost unter den Lesern der PC Games 20 Preise rund um ihr neuestes Weltraumspiel Privateer. Zu gewinnen gibt es fünfmal das Spiel Privateer, fünfmal das Privateer Speech Pack und zehn Electronic Arts-Sonnenbrillen. Teilnehmen kann jeder, der die folgenden beiden Fragen zu dem Spiel beantworten kann:

1. Wie heißen die beiden bekannten Vorgängerspiele von Privateer?

2. Mit welcher feindseeligen außerirdischen Rasse befindet sich die Irdische Konföderation auch im dritten Teil der Weltraum-Saga noch im Krieg?

Wenn Sie die Antworten wissen, dann schreiben Sie diese auf eine Postkarte und senden sie an:

Computec Verlag GmbH & Co KG
Redaktion PC Games
Kennwort "EA-Competition"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Gravis UltraSound Neuer Sound

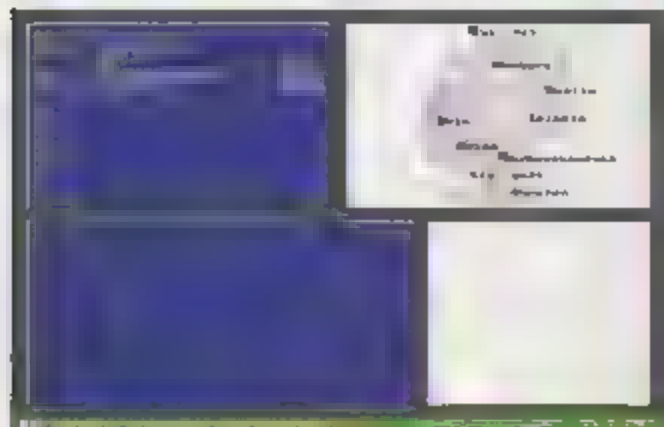
Wie im Test der letzten Ausgabe bereits angesprochen, harmonisiert die Gravis UltraSound noch nicht mit allen bekannten Programmen und Spielen. Seit einigen Tagen sind nun aber zahlreiche Treiber erhältlich, die speziell für diese Soundkarte angefertigt wurden. Hier geben sich allerdings nur Spiele mit Rang und Namen die Hand. *Commander* und *Dune 2*

sind dabei genauso vertreten wie zahlreiche Sierra-Programme. Außerdem besteht die Möglichkeit, MT32-Sounds in den graviseigenen GUS-Mode zu konvertieren, so daß man einen phantastischen Hörgenuß erwarten darf. Erhältlich sind diese Treiber zum Beispiel bei:

TransTech
Grissetstr. 11
74182 Obersulm

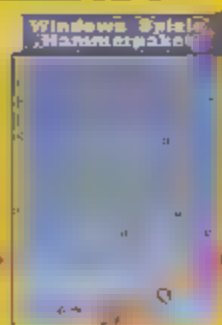
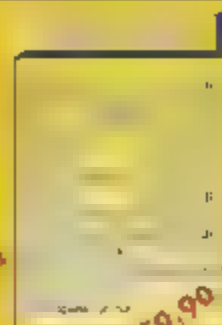
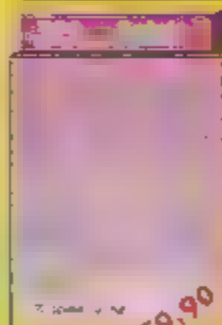
Aral SuperTravel
**Reiseplanung und
Schlemmeratlas**

Wer seine Urlaubsreisen inner halb Europas gerne mit dem ei genem PKW zurücklegt, kann bei seiner Routenplanung jetzt auch den PC zu Rate ziehen. Mit Aral SuperTravel wird das lästige Blättern in Europa- bzw Deutschland-Atlanten überflus sig. Die Bedienung der Routen planungssoftware ist verhältnis mäßig simpel: Eingetragen sind nur Abfahrts- und Zielort und schon macht sich das Programm



	59	DM		58	DM
Cosmos Contic I-III	59	DM	Major Stryker I-II	59	DM
Duke Nukem I-III	59	DM	Elektra Body	48	DM

Supergünstige Sharewarespielepakete



Die ! Soundkarte

[illegible][illegible]

- Pair zier
 Kings Quest V
 7th Guest
 A r Warrior
 Chessmaster 3000
 Inca
 Mantus Experi. Fighter
 ROTOR
 Software Jukebox
 Jones n the fast Lane
 Monkey Island
 Pac fic

5. 724 114



1. 1980: 1980-1981
 2. 1981: 1981-1982
 3. 1982: 1982-1983
 4. 1983: 1983-1984
 5. 1984: 1984-1985
 6. 1985: 1985-1986
 7. 1986: 1986-1987
 8. 1987: 1987-1988
 9. 1988: 1988-1989
 10. 1989: 1989-1990
 11. 1990: 1990-1991
 12. 1991: 1991-1992
 13. 1992: 1992-1993
 14. 1993: 1993-1994
 15. 1994: 1994-1995
 16. 1995: 1995-1996
 17. 1996: 1996-1997
 18. 1997: 1997-1998
 19. 1998: 1998-1999
 20. 1999: 1999-2000
 21. 2000: 2000-2001
 22. 2001: 2001-2002
 23. 2002: 2002-2003
 24. 2003: 2003-2004
 25. 2004: 2004-2005
 26. 2005: 2005-2006
 27. 2006: 2006-2007
 28. 2007: 2007-2008
 29. 2008: 2008-2009
 30. 2009: 2009-2010
 31. 2010: 2010-2011
 32. 2011: 2011-2012
 33. 2012: 2012-2013
 34. 2013: 2013-2014
 35. 2014: 2014-2015
 36. 2015: 2015-2016
 37. 2016: 2016-2017
 38. 2017: 2017-2018
 39. 2018: 2018-2019
 40. 2019: 2019-2020
 41. 2020: 2020-2021
 42. 2021: 2021-2022
 43. 2022: 2022-2023
 44. 2023: 2023-2024
 45. 2024: 2024-2025
 46. 2025: 2025-2026
 47. 2026: 2026-2027
 48. 2027: 2027-2028
 49. 2028: 2028-2029
 50. 2029: 2029-2030
 51. 2030: 2030-2031
 52. 2031: 2031-2032
 53. 2032: 2032-2033
 54. 2033: 2033-2034
 55. 2034: 2034-2035
 56. 2035: 2035-2036
 57. 2036: 2036-2037
 58. 2037: 2037-2038
 59. 2038: 2038-2039
 60. 2039: 2039-2040
 61. 2040: 2040-2041
 62. 2041: 2041-2042
 63. 2042: 2042-2043
 64. 2043: 2043-2044
 65. 2044: 2044-2045
 66. 2045: 2045-2046
 67. 2046: 2046-2047
 68. 2047: 2047-2048
 69. 2048: 2048-2049
 70. 2049: 2049-2050
 71. 2050: 2050-2051
 72. 2051: 2051-2052
 73. 2052: 2052-2053
 74. 2053: 2053-2054
 75. 2054: 2054-2055
 76. 2055: 2055-2056
 77. 2056: 2056-2057
 78. 2057: 2057-2058
 79. 2058: 2058-2059
 80. 2059: 2059-2060
 81. 2060: 2060-2061
 82. 2061: 2061-2062
 83. 2062: 2062-2063
 84. 2063: 2063-2064
 85. 2064: 2064-2065
 86. 2065: 2065-2066
 87. 2066: 2066-2067
 88. 2067: 2067-2068
 89. 2068: 2068-2069
 90. 2069: 2069-2070
 91. 2070: 2070-2071
 92. 2071: 2071-2072
 93. 2072: 2072-2073
 94. 2073: 2073-2074
 95. 2074: 2074-2075
 96. 2075: 2075-2076
 97. 2076: 2076-2077
 98. 2077: 2077-2078
 99. 2078: 2078-2079
 100. 2079: 2079-2080
 101. 2080: 2080-2081
 102. 2081: 2081-2082
 103. 2082: 2082-2083
 104. 2083: 2083-2084
 105. 2084: 2084-2085
 106. 2085: 2085-2086
 107. 2086: 2086-2087
 108. 2087: 2087-2088
 109. 2088: 2088-2089
 110. 2089: 2089-2090
 111. 2090: 2090-2091
 112. 2091: 2091-2092
 113. 2092: 2092-2093
 114. 2093: 2093-2094
 115. 2094: 2094-2095
 116. 2095: 2095-2096
 117. 2096: 2096-2097
 118. 2097: 2097-2098
 119. 2098: 2098-2099
 120. 2099: 2099-2100
 121. 2100: 2100-2101
 122. 2101: 2101-2102
 123. 2102: 2102-2103
 124. 2103: 2103-2104
 125. 2104: 2104-2105
 126. 2105: 2105-2106
 127. 2106: 2106-2107
 128. 2107: 2107-2108
 129. 2108: 2108-2109
 130. 2109: 2109-2110
 131. 2110: 2110-2111
 132. 2111: 2111-2112
 133. 2112: 2112-2113
 134. 2113: 2113-2114
 135. 2114: 2114-2115
 136. 2115: 2115-2116
 137. 2116: 2116-2117
 138. 2117: 2117-2118
 139. 2118: 2118-2119
 140. 2119: 2119-2120
 141. 2120: 2120-2121
 142. 2121: 2121-2122
 143. 2122: 2122-2123
 144. 2123: 2123-2124
 145. 2124: 2124-2125
 146. 2125: 2125-2126
 147. 2126: 2126-2127
 148. 2127: 2127-2128
 149. 2128: 2128-2129
 150. 2129: 2129-2130
 151. 2130: 2130-2131
 152. 2131: 2131-2132
 153. 2132: 2132-2133
 154. 2133: 2133-2134
 155. 2134: 2134-2135
 156. 2135: 2135-2136
 157. 2136: 2136-2137
 158. 2137: 2137-2138
 159. 2138: 2138-2139
 160. 2139: 2139-2140
 161. 2140: 2140-2141
 162. 2141: 2141-2142
 163. 2142: 2142-2143
 164. 2143: 2143-2144
 165. 2144: 2144-2145
 166. 2145: 2145-2146
 167. 2146: 2146-2147
 168. 2147: 2147-2148

Weiterhin im Angebot:

Jede Menge
Shareware-
programme
aus allen
Bereichen

Über 200 CD
Titel lieferbar

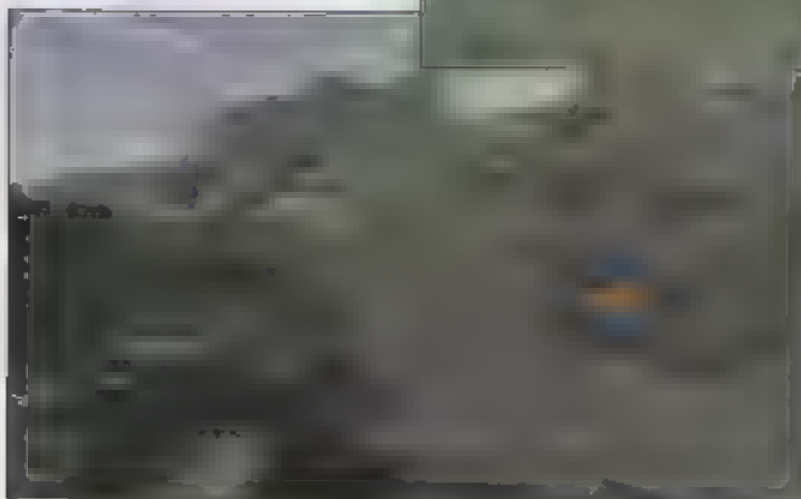
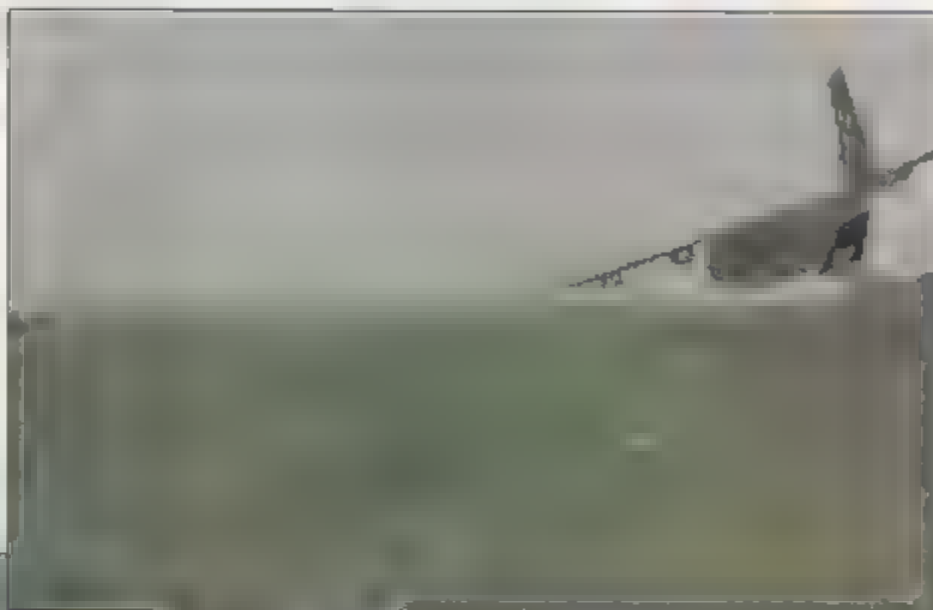
Alle Informationen entnehmen Sie bitte unserem kostenlosen Katalog

Tactical Fighter Experiment

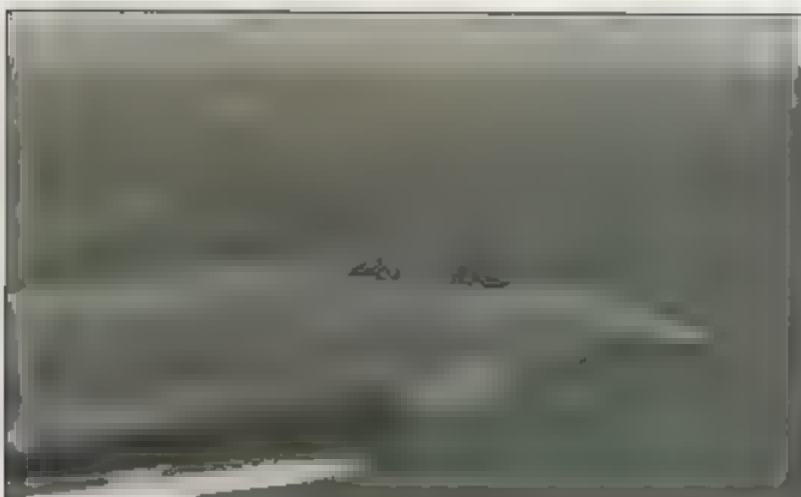
Mehr als ein Experiment



Vor gut einem Vierteljahr ging für viele Simulationsfreaks ein Traum in Erfüllung. Der "Strike Commander" überholte die staunende Konkurrenz im Sturzflug und katapultierte sich binnen weniger Wochen an die Spitze der Verkaufscharts. Dieser Artikel befaßt sich aber eigentlich gar nicht mit dem noch jungen "Strike Commander", sondern vielmehr mit dem neuesten Gegenspieler "Tactical Fighter Experiment", kurz "TFX". Dieser Flugsimulator aus der Schmiede von Digital Image Designs (Epic, Inferno) wird allem Anschein nach Origins Überflieger in den Schatten stellen. Was uns der Desi-



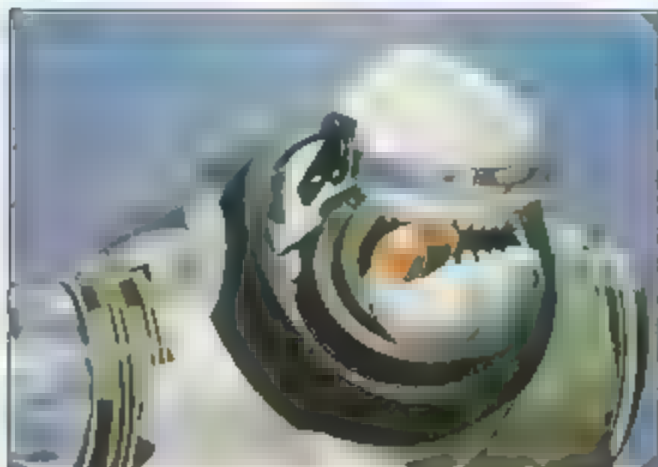
gnier Michael Kenright bereits vorführte, sah wirklich beeindruckend aus, obwohl "TFX" lediglich mit Polygonen arbeitet. Diese wurden aber so raffinant programmiert, daß man tatsächlich zu glauben versucht ist, in schwindelnder Höhe über feindlichem Gebiet zu kreisen. Dabei spart "TFX" nicht mit beeindruckenden Effekten und Szenen. Beispielsweise muß man während des Fluges auf tanken, gegnerischem Flak-Beschuß ausweichen und in der Nacht einen Angriff auf eine gut geschützte Landebahn ausführen. Die Infrarotbrille darf da natürlich nicht fehlen. Herrlich gelungen ist auch der verschleierte Flug durch die Wolken und der anschließende Sturzflug auf feindliche Stellungen. Tactical Fighter Experiment vs. Strike Commander! Schon nach drei Monaten eine Wochablösung?



Rise of the Robots

Judgement Day...

Nach dem ersten reitnassigen CD-ROM-Adventure "The Seventh Guest" wird bald auch ein reines CD-ROM-Actionspiel auf dem noch dünn bestellten CD-Markt auftauchen. Rise of the Robots ermöglicht es einem oder zwei Spielern, mit Kampf-Cyborgs knallharte Gefechte gegen eine Übermacht "durchgedrehter" Roboter auszufechten. Die SuperVGA-Grafiksequenzen, die je nach Joystickbewegung des Spielers von der CD geladen werden, wurden mit Ray-Tracing-Software in Kleinstarbeit vorberechnet. Die Screenshots auf dieser Seite geben einen guten Vorgeschmack auf die Qualität dieser Grafiken. Spezialeffekte wie Transformationssequenzen von Flüssigmetall-Robotern wecken zwar Erinnerungen an "Terminator 2" die Handlung soll aber nur wenig mit dem Schwarzenegger-Streifen gemein haben: Das Kampfspektakel spielt in einer Roboterfabrik, in der ein "Ego-Computervirus" für reichlich Chaos und Verwüstung gesorgt hat. Des Spielers Aufgabe ist es, mit einem ferngesteuerten Cyborg wieder für Ordnung zu sorgen. Neben der Grafik sollen die Programmierer von Mirage Technologies besonderen Wert auf eine exakte Steuerbarkeit mit dem Joystick gelegt haben. Lassen wir uns also überraschen! Der geplante Erscheinungstermin liegt vorläufig noch im Dezember '93.



1 A SOFT

Dietrich Hübner
Langerwieser 9
32525 Bielefeld

Professional für Word + Software

Tel. 05235 / 7792 Fax 05235 / 7793
Bielefeld, Bismarck-Str. 10

Alle PC Software unter MS-DOS und PC-NT

PC-NT	PC-NT	PC-NT
1. MS-DOS 3.11	2. MS-DOS 3.11	3. MS-DOS 3.11
4. MS-DOS 3.11	5. MS-DOS 3.11	6. MS-DOS 3.11
7. MS-DOS 3.11	8. MS-DOS 3.11	9. MS-DOS 3.11
10. MS-DOS 3.11	11. MS-DOS 3.11	12. MS-DOS 3.11
13. MS-DOS 3.11	14. MS-DOS 3.11	15. MS-DOS 3.11
16. MS-DOS 3.11	17. MS-DOS 3.11	18. MS-DOS 3.11
19. MS-DOS 3.11	20. MS-DOS 3.11	21. MS-DOS 3.11
22. MS-DOS 3.11	23. MS-DOS 3.11	24. MS-DOS 3.11
25. MS-DOS 3.11	26. MS-DOS 3.11	27. MS-DOS 3.11
28. MS-DOS 3.11	29. MS-DOS 3.11	30. MS-DOS 3.11
31. MS-DOS 3.11	32. MS-DOS 3.11	33. MS-DOS 3.11
34. MS-DOS 3.11	35. MS-DOS 3.11	36. MS-DOS 3.11
37. MS-DOS 3.11	38. MS-DOS 3.11	39. MS-DOS 3.11
40. MS-DOS 3.11	41. MS-DOS 3.11	42. MS-DOS 3.11
43. MS-DOS 3.11	44. MS-DOS 3.11	45. MS-DOS 3.11
46. MS-DOS 3.11	47. MS-DOS 3.11	48. MS-DOS 3.11
49. MS-DOS 3.11	50. MS-DOS 3.11	51. MS-DOS 3.11
52. MS-DOS 3.11	53. MS-DOS 3.11	54. MS-DOS 3.11
55. MS-DOS 3.11	56. MS-DOS 3.11	57. MS-DOS 3.11
58. MS-DOS 3.11	59. MS-DOS 3.11	60. MS-DOS 3.11
61. MS-DOS 3.11	62. MS-DOS 3.11	63. MS-DOS 3.11
64. MS-DOS 3.11	65. MS-DOS 3.11	66. MS-DOS 3.11
67. MS-DOS 3.11	68. MS-DOS 3.11	69. MS-DOS 3.11
70. MS-DOS 3.11	71. MS-DOS 3.11	72. MS-DOS 3.11
73. MS-DOS 3.11	74. MS-DOS 3.11	75. MS-DOS 3.11
76. MS-DOS 3.11	77. MS-DOS 3.11	78. MS-DOS 3.11
79. MS-DOS 3.11	80. MS-DOS 3.11	81. MS-DOS 3.11
82. MS-DOS 3.11	83. MS-DOS 3.11	84. MS-DOS 3.11
85. MS-DOS 3.11	86. MS-DOS 3.11	87. MS-DOS 3.11
88. MS-DOS 3.11	89. MS-DOS 3.11	90. MS-DOS 3.11
91. MS-DOS 3.11	92. MS-DOS 3.11	93. MS-DOS 3.11
94. MS-DOS 3.11	95. MS-DOS 3.11	96. MS-DOS 3.11
97. MS-DOS 3.11	98. MS-DOS 3.11	99. MS-DOS 3.11
100. MS-DOS 3.11	101. MS-DOS 3.11	102. MS-DOS 3.11
103. MS-DOS 3.11	104. MS-DOS 3.11	105. MS-DOS 3.11
106. MS-DOS 3.11	107. MS-DOS 3.11	108. MS-DOS 3.11
109. MS-DOS 3.11	110. MS-DOS 3.11	111. MS-DOS 3.11
112. MS-DOS 3.11	113. MS-DOS 3.11	114. MS-DOS 3.11
115. MS-DOS 3.11	116. MS-DOS 3.11	117. MS-DOS 3.11
118. MS-DOS 3.11	119. MS-DOS 3.11	120. MS-DOS 3.11
121. MS-DOS 3.11	122. MS-DOS 3.11	123. MS-DOS 3.11
124. MS-DOS 3.11	125. MS-DOS 3.11	126. MS-DOS 3.11
127. MS-DOS 3.11	128. MS-DOS 3.11	129. MS-DOS 3.11
130. MS-DOS 3.11	131. MS-DOS 3.11	132. MS-DOS 3.11
133. MS-DOS 3.11	134. MS-DOS 3.11	135. MS-DOS 3.11
136. MS-DOS 3.11	137. MS-DOS 3.11	138. MS-DOS 3.11
139. MS-DOS 3.11	140. MS-DOS 3.11	141. MS-DOS 3.11
142. MS-DOS 3.11	143. MS-DOS 3.11	144. MS-DOS 3.11
145. MS-DOS 3.11	146. MS-DOS 3.11	147. MS-DOS 3.11
148. MS-DOS 3.11	149. MS-DOS 3.11	150. MS-DOS 3.11
151. MS-DOS 3.11	152. MS-DOS 3.11	153. MS-DOS 3.11
154. MS-DOS 3.11	155. MS-DOS 3.11	156. MS-DOS 3.11
157. MS-DOS 3.11	158. MS-DOS 3.11	159. MS-DOS 3.11
160. MS-DOS 3.11	161. MS-DOS 3.11	162. MS-DOS 3.11
163. MS-DOS 3.11	164. MS-DOS 3.11	165. MS-DOS 3.11
166. MS-DOS 3.11	167. MS-DOS 3.11	168. MS-DOS 3.11
169. MS-DOS 3.11	170. MS-DOS 3.11	171. MS-DOS 3.11
172. MS-DOS 3.11	173. MS-DOS 3.11	174. MS-DOS 3.11
175. MS-DOS 3.11	176. MS-DOS 3.11	177. MS-DOS 3.11
178. MS-DOS 3.11	179. MS-DOS 3.11	180. MS-DOS 3.11
181. MS-DOS 3.11	182. MS-DOS 3.11	183. MS-DOS 3.11
184. MS-DOS 3.11	185. MS-DOS 3.11	186. MS-DOS 3.11
187. MS-DOS 3.11	188. MS-DOS 3.11	189. MS-DOS 3.11
190. MS-DOS 3.11	191. MS-DOS 3.11	192. MS-DOS 3.11
193. MS-DOS 3.11	194. MS-DOS 3.11	195. MS-DOS 3.11
196. MS-DOS 3.11	197. MS-DOS 3.11	198. MS-DOS 3.11
199. MS-DOS 3.11	200. MS-DOS 3.11	201. MS-DOS 3.11
202. MS-DOS 3.11	203. MS-DOS 3.11	204. MS-DOS 3.11

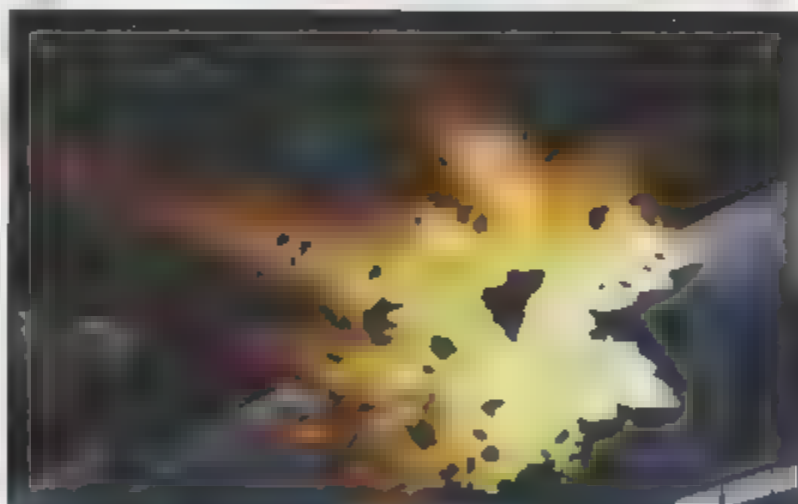
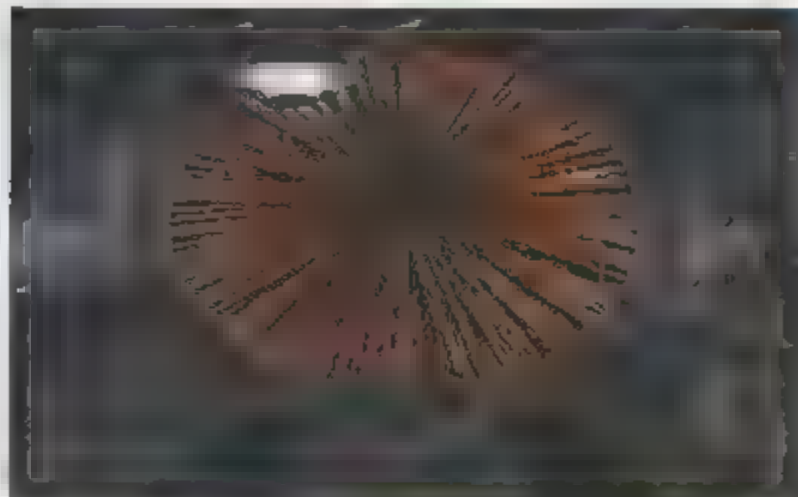
[illegible]

Colony Soft

Starlord

Aristokraten im Weltall

Wie im tiefen Mittelalter herrschen in ferner Zukunft wieder adelige Aristokraten über die Geschicke der entmachteten Untertanen. Ob diese Vision nun Trend oder Utopie ist, sei einmal dahingestellt. Tatsache ist, daß MicroProse mit "Starlord" eine neue Umgebung für Liebhaber der mittelalterlichen Regierungsform geschaffen hat. Die Regierung der Zukunft setzt sich aus einer schier unendlichen Zahl an Einzelstaaten zusammen, die jeweils von einem Earl, Lord oder Duke geführt werden. In den Vordergrund rückt dabei der gezielte Aufbau diplomatischer Beziehungen, die Etablierung wichtiger Handelsrouten und die Annexion fremder Ländereien (Planetareien?). Anhänger des actionlastigen Zukunftsspiels werden diese Zeilen jetzt gähnend gelesen haben, doch gibt es dafür überhaupt keinen Anlaß. Schließlich kreuzen sich die Wege der erlauchten Herrschaften nicht nur freundschaftlich, sondern auch auf aggressive, feindschaftliche Weise. Dadurch wird satte Action garantiert, denn in diesem Stadium der Produktion scheint der "Starlord" eine interessante Mischung aus Wing Commander, Elite und HyperSpeed zu werden. Die Grafik wird dem hohen Anspruch des Spiels dabei durchaus gerecht, werden die unendlichen Weiten des Alls doch eher farbenprächtig als im langweiligen Schwarzweiß-Stil dargestellt. Glänzen kann "Starlord" auch durch die umfangreichen Planeteninfos, eine riesige Sternenkarte und natürlich dem atemberaubenden Raumkampf.

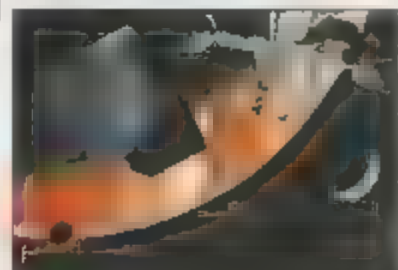


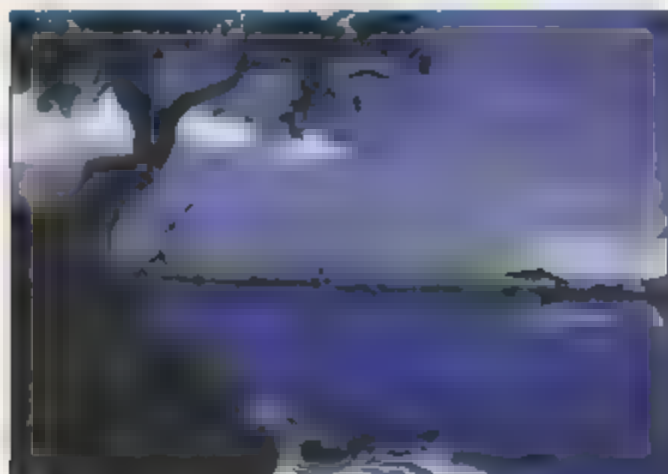
CyberRace

Tron im Voxelkleid?



Im Vorfeld wurde schon viel über CyberRace berichtet. Beispielsweise, daß kein geringerer als Syd Mead (Blade Runner, Tron 2010: Star Trek) bei der Gestaltung des rassistigen Zukunftsspekakels mitwirkte. In CyberRace wird wahrscheinlich für jeden Geschmack etwas dabei sein, vereint es doch die Elemente von Action- und Kampfspielen auf faszinierende Art und Weise. Außerdem - und darauf dürften viele gespannt sein - wird zum zweiten Mal in der Softwaregeschichte auf Voxel-Grafik zurückgegriffen, so daß man auf rasante Gefechte hoffen darf.





Der Schatz im Silbersee May im Oktober

Karl May begeisterte schon unsere Grafikfreaks mit seinen phantastischen Geschichten aus dem Wilden Westen, als die Indianer und der weiße Mann noch furchtbar im Clinch lagen. Das brandheiße Produkt aus dem Hause Linel beläßt sich nun mit den längst ergrauten Helden Winnetou und Old Shatterhand. Angeblich soll dieses Adventure die starke Konkurrenz von LucasArts und Sierra ins Schwitzen bringen - zumindest was das Gameplay und die Steuerung anbelangt. Grafisch macht "Der Schatz im Silbersee" - das Spiel wurde dem gleichnamigen Roman nachempfunden - einen guten Eindruck, obwohl das Tüpfelchen auf dem "i" noch fehlt. Allerdings ist Linels Trumpf im Ärmel auch noch nicht ganz fertig, so daß man auf das fertige Endprodukt ruhig gespannt sein darf. Wer jetzt schon seine Maus durch ein Kriegsbeil ersetzen möchte, muß sich allerdings bis Oktober gedulden. Erst dann stürmt Winnetou mit seiner Gefolgschaft die Lederthäler. Hugh!



(Kundenanfragen
erwünscht)

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81 44 01 44
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heide Nicks

Guter Preis
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Arm of Paradise (Mac/Dos)	25,- DM
Elmira Ascade	29,- DM
Mathydrate	25,- DM
Mega-2-Mania	9,- DM
Pirates	29,- DM
Red Baron (Mac/Dos)	25,- DM

PC

Tip des Monats

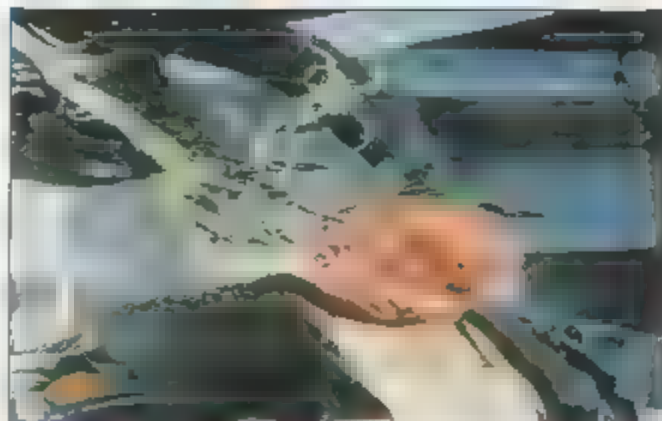
Act of Paradise (Mac/Dos)	69,- DM
Elmira Ascade	9,- DM
Mathydrate	59,- DM
Mega-2-Mania	6,- DM
Pirates	9,- DM
Red Baron (Mac/Dos)	79,- DM

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80																				

Alien 3

Action mit Aliens

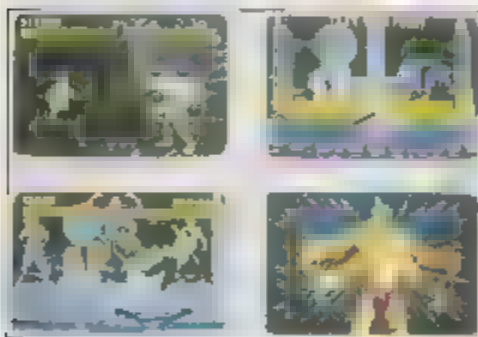
Obwohl der Film "Alien 3" in Deutschland nicht gerade zum Kassenschlager avancierte, erntete das gleichnamige Computerspiel schon auf zwei Konsolen reichlich Lorbeeren. Mit Flammen- und Granatenwerfer, Maschinengewehr und Dynamitstange geht es jetzt auch auf dem PC den fiesen Aliens an den Kragen. Wenn man die Qualität der Super-NES-Version erreichen kann, wird "Alien 3" wohl eines der besten Spiele des Jahres. Spannung ist zumindest bis November garantiert – dann sollen die Außerirdischen nämlich über die Ladentheke taben.



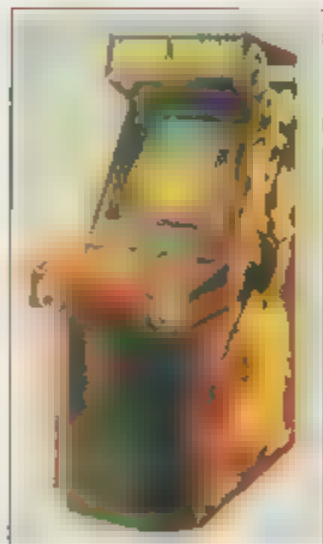
Mortal Kombat

Kung Fu Fighting!

Wer seinen PC auch hin und wieder allein zu Hause stehen läßt, um seine Fingerfertigkeit an actiongeladenen Automatenspielen zu testen, dem könnte das Kampfspiel Mortal Kombat ein Begriff sein. Vor kurzem konnte eine hervorragend gelungene Umsetzung des Spielhallen-Killers für Nintendo's Super-NES die Tester aller Konsolenmagazine begeistern. Obwohl man bei Actionspielen grundsätzlich etwas mißtrauischer sein sollte, was PC-Konvertierungen angeht, könnte Mortal Kombat "PC" auch bald für Furore auf IBM-Kompatiblen sorgen. Jeder der sieben beteiligten Kämpfer verfügt über 20 verschiedene Schläge und Tritte. Wir hoffen, daß der Hersteller Probe Software für die bald erscheinende PC-Version nicht zuviel verspricht.



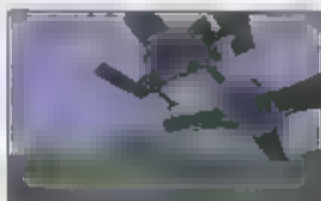
te begeistern. Obwohl man bei Actionspielen grundsätzlich etwas mißtrauischer sein sollte, was PC-Konvertierungen angeht, könnte Mortal Kombat "PC" auch bald für Furore auf IBM-Kompatiblen sorgen. Jeder der sieben beteiligten Kämpfer verfügt über 20 verschiedene Schläge und Tritte. Wir hoffen, daß der Hersteller Probe Software für die bald erscheinende PC-Version nicht zuviel verspricht.



Mechwarrior 2 - The Clans

100 Tonnen Stahl

Was bisher an PC-Umsetzungen der erfolgreichen BattleTech-Automaten zu sehen war, konnte keinen BattleTech-Freak, der schon einmal eines der großen Spielcenter in USA oder Japan besucht hat, so richtig begeistern. Mit Mechwarrior 2 von Activision könnte das endlich anders werden. Atemberaubende 3D-Grafik, ein durchdachtes Spielsystem und eine Linking-Option könnten den Besuch von BattleTech-Centern für PC-Besitzer für alle Zeit überflüssig machen. 16 verschiedene Kampfroboter und insgesamt 40 Waffensysteme werden dem Steuermann am PC zur Auswahl stehen. Mit dem Erscheinen rechnen wir noch Ende dieses Jahres.

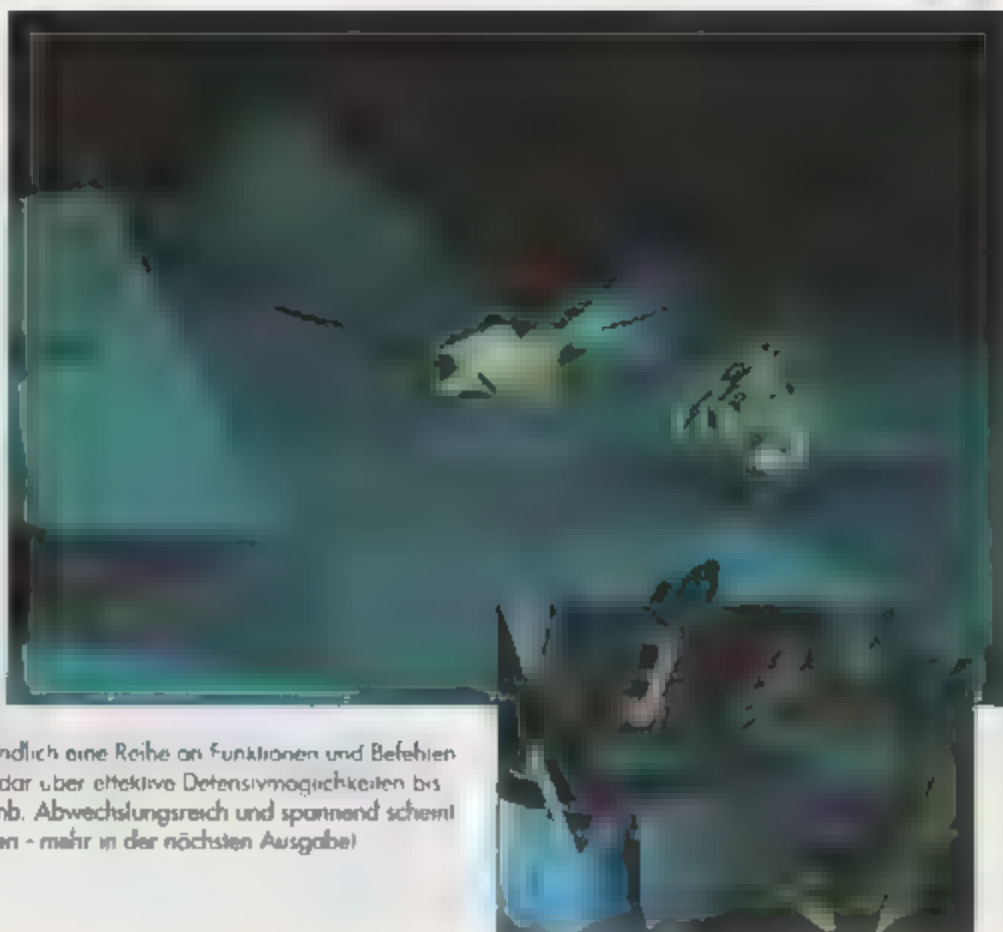


Subwar 2050

Im Rausch der Tiefe

Nächsten Monat soll es endlich so weit sein. Eines der neuen Spitzenprodukte aus dem Hause MicroProse steht kurz vor der Veröffentlichung. "Subwar 2050" ist der stimmungsvolle Titel, der vor allem simulations- und actionbegeisterte Computertaucher in seinen Bann ziehen wird.

Wer "The Abyss" und "Deep Star Six" gesehen hat, weiß vielleicht, was er von diesem Programm zu erwarten hat. Die berauschte Tiefe, die A. Piccard mit seinem Tiefseetauchboot Bathyscaphe für uns erschlossen hat, kommt in diesem Spiel so richtig zur Geltung. Herrlich düstere Schluchten und prächtige Korallenriffe ziehen genauso am Auge des Betrachters vorbei wie - und das ist natürlich der Hauptbestandteil des Spiels - die feindliche U-Boot-Armada. Der Clou an dieser Geschichte ist, daß das Unterwasserfahrzeug ähnlich gesteuert werden kann, wie ein ultraschneller Jet Fighter. Das verspricht einiges an Action! Trotzdem wird sich "Subwar 2050" etwas anders spielen, ist die Sicht doch unter Wasser nicht annähernd so gut wie in schwindelnder Höhe. Gespielt wird auf zwei Ebenen. Zum einen kann man einen "Sub Carrier" unter sein Kommando nehmen und damit alle U-Boote über der Wasseroberfläche dirigieren. Zum anderen muß man sich mit dieser Leitwolf-Funktion nicht zufriedengeben und kann auch aktiv als Pilot in das Geschehen eingreifen. Strategie und Actionfans werden also gleichermaßen ihre helle Freude haben. In den zahlreichen Gefechten, die an den guten alten Dogfight erinnern, stehen selbstverständlich eine Reihe an Funktionen und Befehlen zur Verfügung. Vom virtuellen Radar über effektive Defensivmöglichkeiten bis hin zur obligatorischen Smartbomb. Abwechslungsreich und spannend scheint "Subwar 2050" allemal zu werden - mehr in der nächsten Ausgabe!



Wing Commander Privateer

Ein Riesending...

Die Wing Commander-Serie verändert mit dem Erscheinen des dritten Teils ihr Gesicht: Nachdem WC 1 und 2 noch reine Actionspiele waren, trägt Privateer völlig neue Züge: Origin präsentiert eine raumzeitliche Action-Handels-Spacecombat-Simulation – eine Mischung aus gelungenen Mixtur aus Elementen von Wing Commander 1, Elite und eigenen Innovationen.

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

von

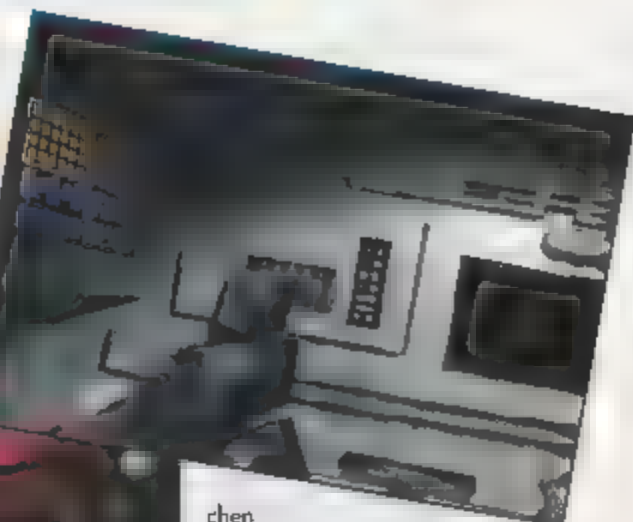
von

PRIVATEER

ORIGIN



Mit einem Schiff vom Typ Tursus beginnen Sie Ihr großes Abenteuer. Das Erbstück von Ihrem Herrn Großpapa ist das schwächste der vier Schiffe, die Sie in Privateer erwerben können.



Noch bevor Electronic Arts auf der ECTS in London dieser Tage die Endversion von Privateer der internationalen Fachpresse vorstellte, konnte ein Redakteur der PC Games einen Tag lang exklusiv in das fast fertiggestellte Weltraumspiel hineinschnuppern. Was sich am Monitor des 486/66 dabei abspielte, war tatsächlich beeindruckend. Privateer stellt in jeder Hinsicht eine Verbesserung zu Wing Commander 2 dar. Bei der Grafik wurden die Kinderkrankheiten (Stichwort: grobe Klötze bei nahen Objekten) ausgemerzt, der Sound wurde völlig neu konzipiert und die Story unterscheidet sich grundsätzlich vom stark eingegrenzten Handlungsverlauf der beiden Vorgänger. Lassen Sie im folgenden die Auflistung aller relevanten Daten von Origin's neuem Flaggschiff.

Die Story

Als dritter Teil der Wing Commander-Serie ist die Hintergrundstory von Privateer natürlich im gleichen Universum an-



Im Anflug auf einen ordnähnlichen Planeten. Man beachte die stufenlose Schattierung.

gesiedelt. Der große Krieg zwischen der Menschheit und den katzenartigen Kithar steht diesmal allerdings nicht mehr im Vordergrund. Man schreibt jetzt das Jahr 2670. Die irdische Konföderation hat die Kitharische Flotte weit zurückgedrängt und einen großen Teil des Kitharischen Imperiums darunter auch den Gemini-Sektor mit Weltraumstationen und Planetenbasen besiedelt. Beigelegt ist der Streit mit den Erzfeinden in dem Gebiet, aber noch lange nicht, denn noch immer streuen versprengte Guerillaverbände der Kithar in dem noch jungen Außenposten der Menschheit umher, um

die rege verkehrenden Frachtschiffe zu attackieren und auszurauben. Hinzu kommen Piratenbanden, Söldner und feudalistische Milizen, die nicht das Geringste auf Gesetz und Ordnung geben. Von Frieden kann also auch jetzt noch keine Rede sein - eine Situation, die Glücksritter aller Couleur wie ein Magnet anzieht. Die Rolle eines dieser Abenteurer übernehmen Sie. Der Clou bei Privateer ist, daß Ihre Karriere zwar wie bei WC 1 und 2 in eine abgeschlossene Hintergrundgeschichte eingebettet ist, Sie aber Ihren Berufsweg frei wählen können. Wenn Sie Ihr Glück als Händler versu-

chen wollen, richten Sie Ihr Schiff eben als Handelsschiff ein. Möchten Sie als Wing Commander 2-Fan dagegen Ihr Leben als erfolgreicher Kampfpilot weiterführen, dann können Sie dies ebenfalls tun. Auch jede denkbare Art von Zwischenstufen ist erlaubt. Werden Sie kämpfender Händler, handeltreibender Kämpfer, Gelegenheitspirat oder anerkannter Söldner. Ihr Schicksal bleibt Ihnen überlassen.

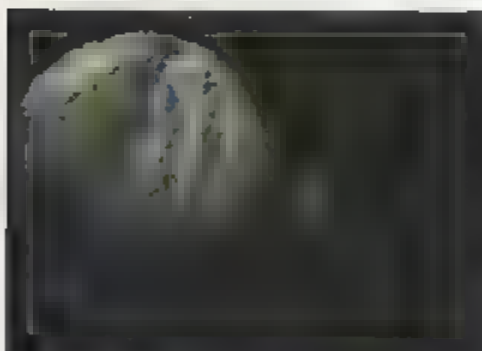
Wenn das alles bekannt vor kommt, liegt damit nicht falsch. Das Spielsystem von Privateer hat große Ähnlichkeit mit dem des erfolgreichen Weltraumhandelsspiels Elite. Beispielsweise kaufen Sie auch hier auf Agrarplaneten billig Lebensmittel ein und machen diese auf industrialisierten Planeten oder Raumstationen mit Gewinn wieder zu Geld. Mit den erwirtschafteten Profiten rüsten Sie Ihr Schiff um zusätzlichen Laderaum, bessere Waffen oder einen stärkeren Antrieb auf. Sie können sich natürlich auch



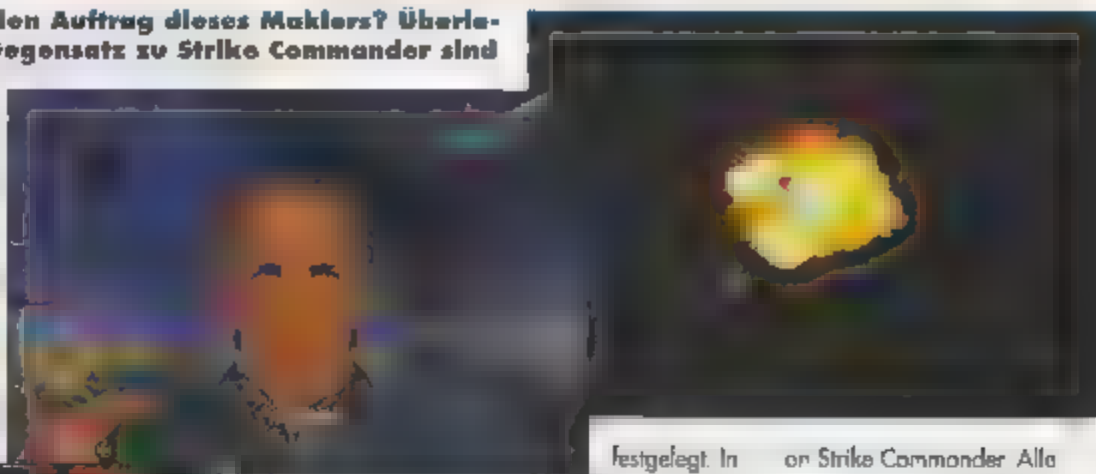
Vor und nach der Landung - alle Planeten und Raumstationen haben unterschiedlich aussehende Raumdocks (rechts).



Akzeptieren Sie den Auftrag dieses Maklers? Überlegen Sie gut! Im Gegensatz zu Strike Commander sind Raumpiloten nämlich nicht auf Vermittler angewiesen. Es gibt viele Möglichkeiten, sein Geld zu verdienen. Der freundliche Herr auf Ihrem Screen (unten) etwa hat sich für die Piraterie entschieden.



New Oxford (oben) ist ein Universitätsplanet im Gemini-Sektor. Auf einem Mission-Computer, wie hier rechts, können Sie fast wie am BTX-Terminal aus einer Datenbank von Missionen die richtige für sich aussuchen.



festgelegt. In jeder Weltraumstation

gleich ein neues und besseres Schiff anschaffen. Neben dem eigentlichen Handeln gibt es, wie von Wing Commander 1 und 2 her gewohnt, auch festgelegte Missionen, etwa Kampf-, Begleit- oder Bewachungsaufträge, mit denen Sie sich über Wasser halten können. Diese Wahlfreiheit macht Privateer besonders interessant. Auch die Abfolge und der Inhalt der Missionen sind nicht von vornherein

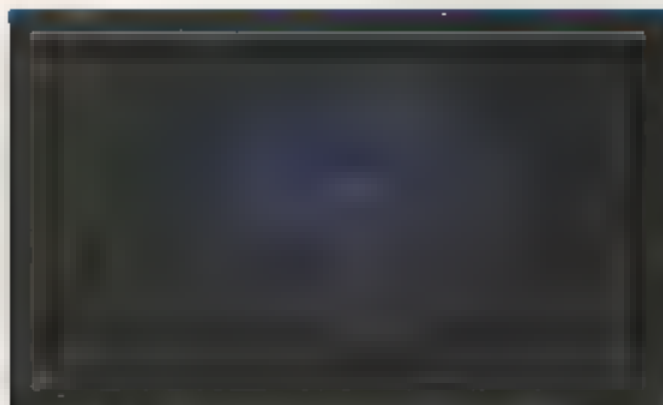
findet der Spieler einen Mission-Computer, eine Art BTX-Terminal für Aufträge. Welche der angebotenen Missionen Sie jeweils übernehmen, entscheiden Sie frei nach Ihren persönlichen Möglichkeiten und dem gebotenen Entgelt. Manche Aufträge setzen beispielsweise einen "Hyper Jump Drive" voraus. Dieses Zusatzteil für das Raumschiff ist aber keineswegs billig und so werden Sie sich in der Anfangszeit mit leichteren Eskortieraufträgen oder einigen Handelsflügen abgeben müssen. Die meisten Missionen werden übrigens per Zufallsgenerator erstellt. Sollten Sie also das Spiel noch einmal von vorne beginnen wollen, finden Sie eventuell ganz andere Aufträge vor, was auf lange Frist sogar gesteigerten Spielspaß bedeuten könnte.

Die Grafik

Die grafische Aufmachung erinnert mehr an WC 2 als an Origins jüngste 3D-Aktion-Simulatoren.

on Strike Commander. Alle Raumschiffe, Asteroiden, Raumbasen werden als Bitmaps dargestellt. Polygone werden im ganzen Spiel nicht verwendet. An der Detailtreue aller Objekte wurde fleißig gearbeitet. Im neuen Privateer-Gratiksystem erscheinen Objekte, denen man sich bis auf kurze Distanz nähert, nicht mehr als grobklotzige Gebilde, sondern bleiben bis ins Detail recht gut erkennbar. Da nicht wie bei Strike Commander, rechenintensive Mischformen aus Vektor-, Gouraud- und Bitmap-Grafik verwendet wurden, sondern exklusiv Bitmaps, hält sich die Prozessorauslastung auch einigermaßen in Grenzen. Der Hersteller empfiehlt als geeignetes System einen 386er mit 33MHz. Die gegenwärtige Beta-Version wurde von uns auf einem 486/66 getestet. Ob sich die Herstellerempfehlung letztendlich als sinnvoll erweist, werden Sie in unserem ausführlichen Volltest lesen können. Festhalten läßt sich jetzt bereits, daß die schnelle 3D-Grafik auf alle Fälle zum Besten gehört, was auf dem PC jemals zu sehen war.





Der blaue Nebel ist ein Schwarzes Loch - an solchen Stellen sind Hyperspace-Sprünge möglich.

Der Sound

Ist die Leistung der Grafikprogrammierer schon mehr als erstaunlich, so gebührt dem Sound erst recht größte Anerkennung. Was über die Kombination SoundBlaster 16 ASP/WaveBlaster zu hören war, zählt ebenfalls zum äußersten des derzeit Machbaren. Auf die Unterstützung spezieller Soundkartenfunktionen wurde übrigens fast völlig verzichtet. In den ungeprüften Genuß der Begleitmusik kom-

men jetzt nur noch Spieler, die eine Soundkarte mit General Midi-Unterstützung im Rechner stecken haben. Für die Sprachausgabe sollte ein SoundBlaster oder eine kompatible Karte vorhanden sein. Das Bedauern über diese vermeintlichen Allüren Origins legt sich spätestens dann, wenn man die Midi-Begleitmusik einmal live mit hören konnte. So etwas läßt sich nur über General Midi realisieren! Eine Anzahl verschiedener Musikstücke im Grunde für jeden der 60 Planeten und Raumstationen ein anderes, machen Privateer zum neuen Referenzprogramm, was Spiele-Begleitmusik angeht.

Die Steuerung

Zum Thema Handling läßt sich eigentlich nur eines sagen: Wer mit Wing Commander 2 zurechtgekommen ist, wird sich auch in Privateer nach zehn Minuten gut zurechtfinden. Im Weltraum kann zwischen Tastatur-, Maus- und Joysticksteuerung gewählt werden, wobei dem Joystick aber eindeutig der Vorzug zu geben

ist. Wieder reagiert das Raumschiff prompt und exakt auf alle Steuerkommandos, die Tastenbelegung ähnelt bis auf einige kleinere Abweichungen der von WC 2. Die Kämpfe verlaufen ebenfalls nach dem selben Schema. Sobald man ein Objekt auf dem Radar-Scanner entdeckt hat, kann das Raumschiff (bzw. bei mehreren Angreifern das nächste Raumschiff) mittels Zielautomatik anvisiert werden. Ein weißer Rahmen erleichtert das Verfolgen des "gelockten" Feindes - ab dann gilt es nur noch, geschickt zu manövrieren und gut zu zielen. Sein Schiff kann der Spieler - je nach Geldbeutel - auch mit den unterschiedlichsten Sonderwaffen und -schilden ausstatten. Um alle Möglichkeiten die Privateer hier bietet, auszutesten, war ein Tag natürlich zu kurz. Auch hier müssen Sie sich noch bis zum Review in einer der nächsten Ausgaben gedulden.

Und sonst?

Für die Komplexität des Spiels ist dessen Umfang mit rund 20 MByte fast etwas schmal ausgefallen. Von Origin ist man in puncto Platzverbrauch schließlich einiges gewöhnt. Was uns bis jetzt noch nicht bekannt ist: Auf welches Endziel steuert der Spieler bei Privateer eigentlich hin? Gilt es, der reichste Abenteurer des Gemini-Sektors zu werden? Wohl kaum. Die Endversion wird also doch noch für eine Überraschung gut sein. Zeitgleich mit Privateer wird übrigens auch ein Speech Pack erscheinen, mit dem alle Funkprüche im Raumflug zu hören sind.



Eine der eindrucksvollen Start- und Landesequenzen, die auch im dritten Teil der Wing Commander-Saga vorkommen.

WICHTIGE

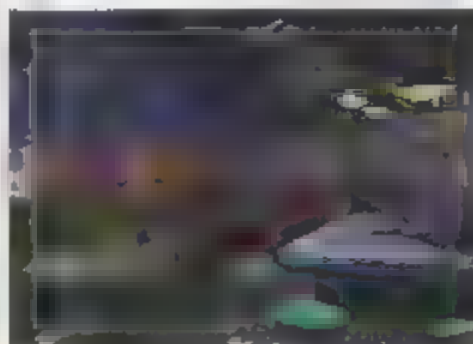
Fakten

Wing Commander - Privateer

Kategorie: Space Combat und Handelsimulation
Hersteller: Origin
Autoren: Joel Manners und Chris Roberts
Hardware: Ab 386 SX aufwärts
RAM: 4 MByte benötigt
Grafik: Standard VGA, 256 Farben
Sound: AdLib, SoundBlaster, General Midi wird unterstützt
Harddisk: ca. 21 MByte
Sprache: englisch
Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur

Herstellerempfehlung: 386/33 oder besser
 SoundBlaster- und General Midi-kompatible Soundkarte, Joystick

WICHTIG:
 zahlreich vorhandene Bugs können mittels Patch geknüpft und Neuigkeiten erfahren werden.

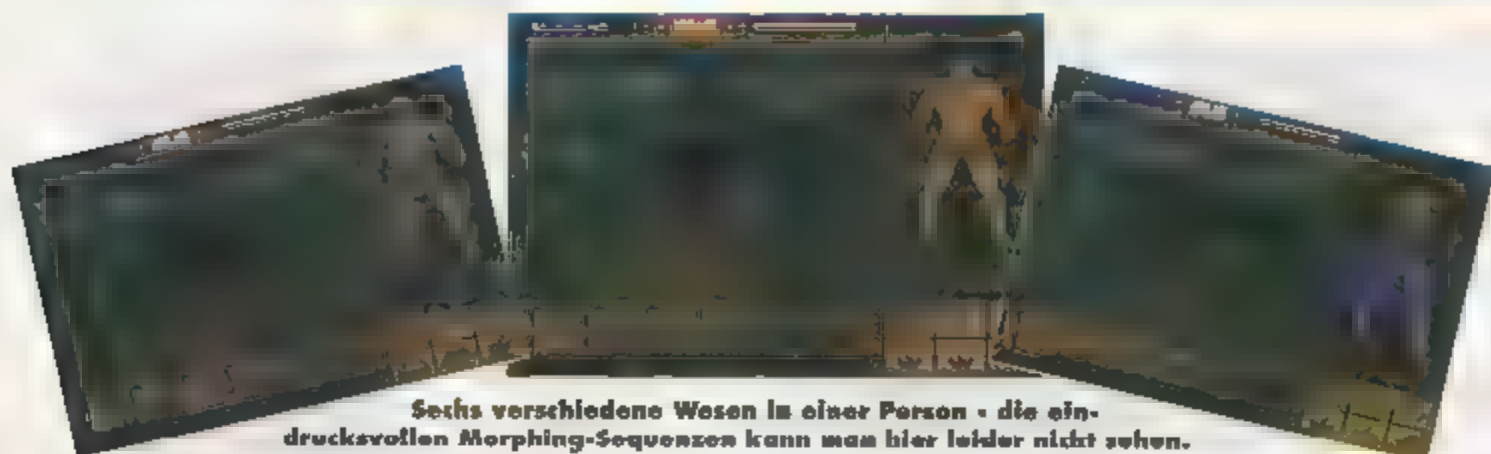


PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Origin/Electronic Arts

MUSTER von
Hersteller



Sechs verschiedene Wesen in einer Person - die eindrucksvollen Morphing-Sequenzen kann man hier leider nicht sehen.

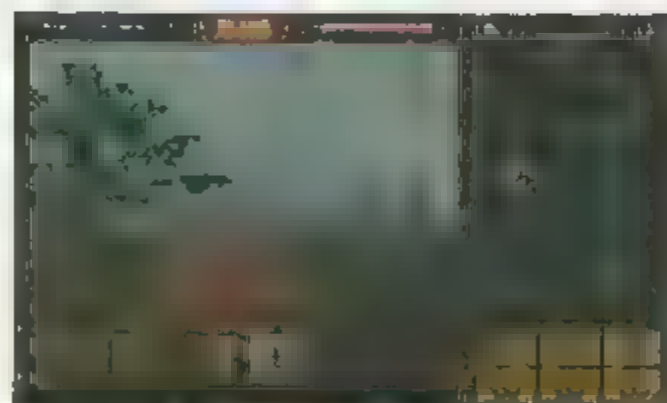
Shadow Caster

Adventure-Exot

Mit Shadow Caster steht demnächst ein ungewöhnliches Actionadventure zur Veröffentlichung an, das auf den ersten Blick leicht an ein Rollenspiel erinnert. In einer Labyrinth- und Dungeonwelt gehen Sie auf die Suche nach einem geheimnisvollen Schrein.

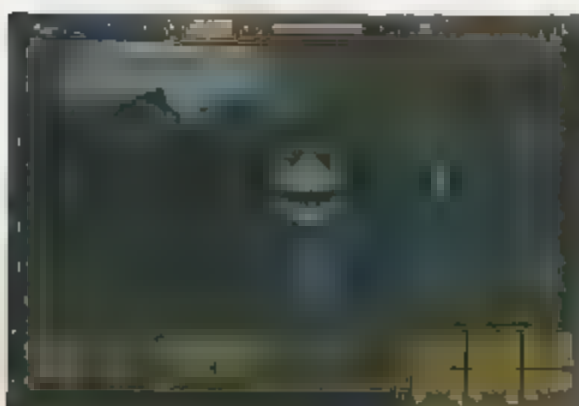
Shadow Caster fällt durch viele Besonderheiten auf. Der Spieler hat zum einen die Möglichkeit sich in sechs verschiedene Wesen - etwa einen Drachen, ein Froschwesen oder einen Golem - zu verwandeln, um seine Aufgabe zu

meistern. In jeder Erscheinungstyp kann dabei auf andere Fähigkeiten und Begabungen zurückgegriffen werden. Als Froschwesen beispielsweise können wassergefüllte Labyrinth auch von "innen" erforscht werden, als

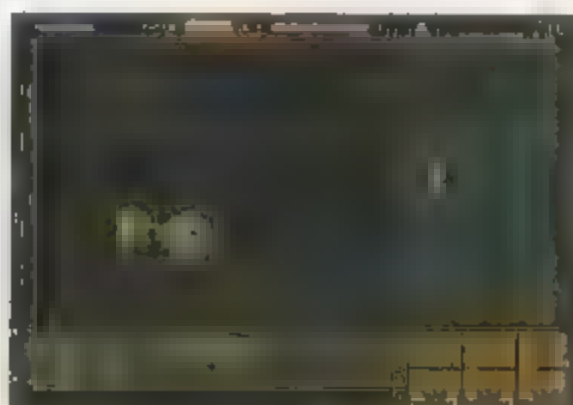


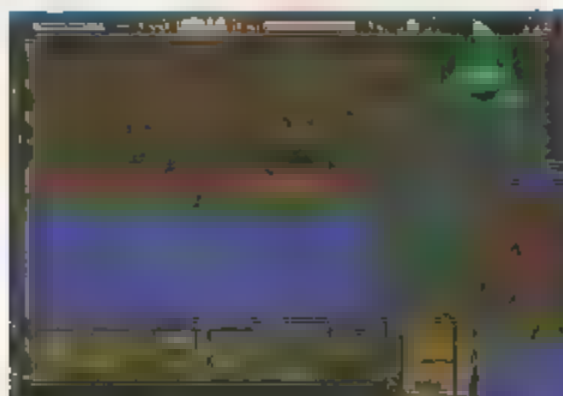
muskelbepackter Löwenmensch fällt dafür das Kämpfen umso leichter. Wirklich beeindruckend ist vor allem die grafische Umsetzung. Eine sauber und schnell scrollende 3D-Umgebung vermittelt eine ähnlich stimmungsvolle Spielatmosphäre wie Ultima Underworld 2. Im Gegensatz zu Underworld sind die Dungeons aber streng

in quadratische Blöcke unterteilt, d.h. alle Wände setzen sich wie bei den beliebten 3D-Labyrinthspielen von D-Software (Spear of Destiny, usw.) aus planaren Elementen zusammen. Dieser Umstand wirkt sich allerdings kaum auf die Faszination aus, die die 3D-Grafik wegen des unglaublich flüssigen Scrollings und der

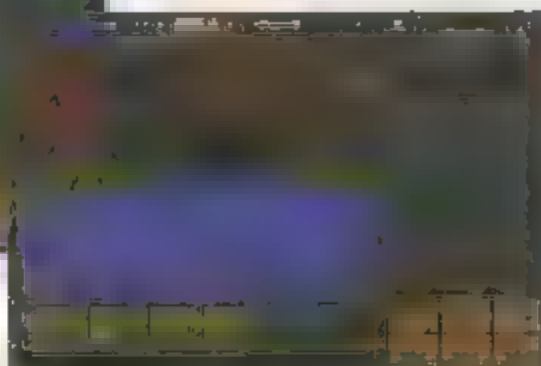


Die Dungeons sind mit dreidimensionalen Objekten bestückt. Rechts sehen Sie zwei Ihrer Gegner.





Der Froschmensch kann seine besonderen Fähigkeiten nur in wassergefüllten Gängen beweisen.



mystischen Wandgestaltung dennoch ausübt. Bei den Gegenständen und Monstern, die sich zwischen den Wänden bewegen, sieht es leider nicht ganz so gut aus. Aus der Ferne wirkt die Zeichnung der Gegner noch recht detailliert, kommt man im Kampf aber näher an ein Wesen heran, so wirkt es sehr unrealistisch aus zu groben Klötzen zusammen gesetzt.

Für Rechner mit etwas weniger Pferdestärken wurde übrigens zusätzlich die Option integriert, den bewegten Bildausschnitt bis auf ein Viertel der Bildschirmoberfläche zu verkleinern. Deshalb kann selbst auf einem langsamen 16 MHz Rechner noch mit einigermaßen flüssigem Scrolling gerechnet werden.

Mauskomfort

Die Benutzeroberfläche ist in erster Linie für Mausbedienung ausgelegt: Wie bei neueren Adventures inzwischen üblich werden alle Aktionen über einen Klick auf der Menüleiste angewählt. Gegenstände, die im Sichtfenster zu sehen sind, werden ebenfalls durch direkten Mausklick aufgenommen und zur Anwendung gebracht.

Für manche Spieler mag höchstens die Einbeziehung der rechten Maustaste noch etwas gewöhnungsbedürftig sein - zur Anwendung kommt dies beispielsweise im Kampf oder beim Aufnehmen von Gegenständen.

Die verschiedenen Labyrinth-Überirdisch, in Dungeons, in Gruselhöhlen oder unterirdischen Minen - durchquert der Spieler aus der eigenen Sichtperspektive. Den eigenen Körper sieht man deshalb nur am rechten Bildschirmrand als stehendes Bild oder während des Kampfes, wenn eine Faust oder ein Bein in die Richtung des Gegners schnell.

Die verschiedenen Labyrinth-Überirdisch, in Dungeons, in Gruselhöhlen oder unterirdischen Minen - durchquert der Spieler aus der eigenen Sichtperspektive. Den eigenen Körper sieht man deshalb nur am rechten Bildschirmrand als stehendes Bild oder während des Kampfes, wenn eine Faust oder ein Bein in die Richtung des Gegners schnell.

Schonkost

Wer sich nicht durch unverständliche Menüs quälen will, keine komplizierten Zaubersprüche im Handbuch nachschlagen will und reichlich Action auch in einem Adventure schätzt, wird bei Shadow Caster vermutlich goldrichtig liegen. Genau an diesen Schloß

von Computerspielen wurde in dem Abenteuer nämlich durchgehend gedacht: Vom Automapping bis zur Maussteuerung richtet sich alles an Liebhaber unterhaltsamer und leichtverdaulicher Spiele.

Thomas Borovskis ■

Daten und Fakten

Kategorie: 3D Action

Adventure

Hersteller: Origin

Autoren: Raven Software

Hardware: Ab 386 SX

aufrwärts

RAM: 2 MByte benötigt

Grafik: Standard VGA

256 Farben

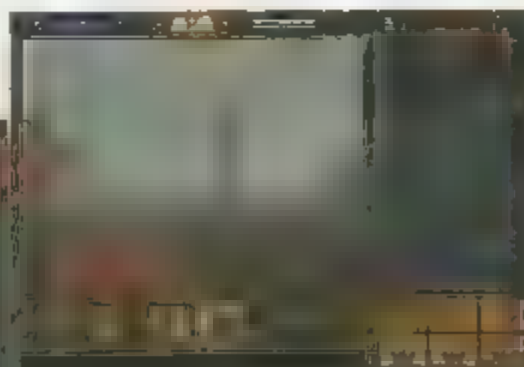
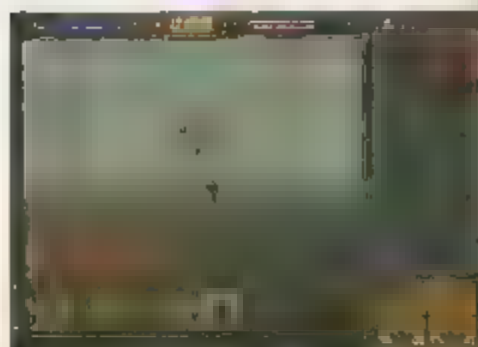
Sound: AdLib SoundBlaster

General MIDI wird unterstützt

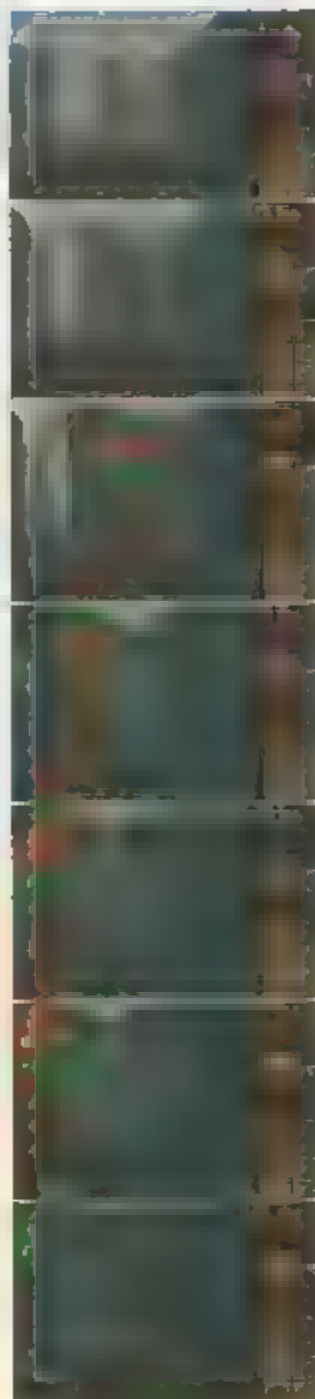
Harddisk: ca. 8 MByte

Sprache: englisch

Steuerung: Maus, Tastatur



Im Nebeldungeon wurde an gruseligem Inventar nicht gespart.



Das Scrolling ist besonders flüssig und schnell. Die obige Sequenz vermittelt einen ersten Eindruck der beeindruckenden Virtual-Reality-Grafik.

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Origin

MUSTER von
Electronic Arts

DSA 2 - Sternenschweif

Sternengucker

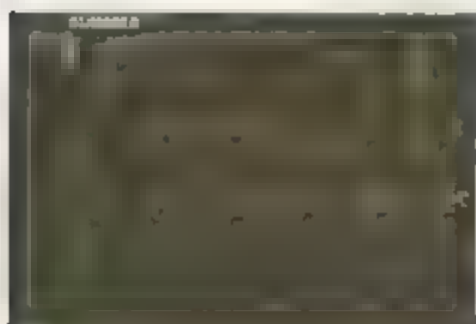
Was für ein Monat... Wieder zog die Zeit ins Land, ohne daß ich verkünden kann, daß das Spiel fertig ist; aber immerhin, wir sind der Sache schon ein deutliches Stück nähergekommen. Jeder hier hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um der Vollendung des zweiten Teils der Nordland-Trilogie so schnell wie möglich näherzukommen.

■ Von Guido Henkel

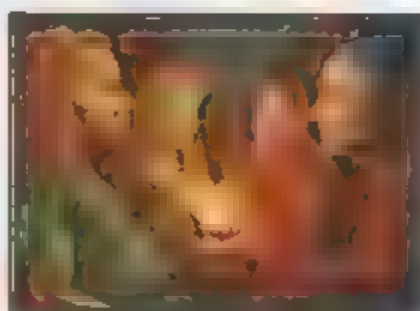
Fantasy Productions haben uns vor einigen Tagen das letzte Dungeon zu "Sternenschweif" zugesandt. Es handelt sich hierbei um ein Freilufdungeon in Form eines Sumpfes. Lei-der haben sich unsere Storyboarder hier etwas überschätzt und auch unsere Fähigkeiten zur Umsetzung ins Programm leicht überbewertet. Dieses Dungeon war alleine so groß wie 64 Levels aus der Schicksalsklinge. Einmal abgesehen davon, daß dies eminente Speicherprobleme mit sich bringt, stellte sich auch die Frage, ob es wirklich Spaß macht, ein so riesiges Dungeon zu spielen. Nach einigen Diskussionen kamen wir gemeinsam zu dem Schluß, daß der Spielspaß unbedingt an erster Stelle zu stehen hat und so wurde dieses Dungeon auf ein verwertbares Maß gekürzt. Schade eigentlich, daß niemand wohl jemals das Original zu Gesicht bekommen wird - aber in solchen Momenten ist es einfach wichtiger, abzuwägen, was dem Spiel mehr zuträglich ist. Auch nach seiner zweiten Bearbeitung ist dieses Dungeon allerdings eindeutig der Dreh- und Angelpunkt der gesamten Story, mit einigen interessanten Gegnern und einer Menge Geheimnissen. Tja, auch dies sind Probleme, mit denen man bei der Entwicklung eines so großen Spieles zu kämpfen hat, doch lassen sie sich meist recht schnell ausräumen. Laßt uns nach diesem Ausflug in aventurische Gefilde mal wieder einen Rundumblick über die Monitore unserer Mitarbeiter werfen. Nach all den Mühen und dem hartnäckigen Kampf mit unzähligen Programmfehlern - einer legte die ganze Programmiertruppe quasi für eine Woche lahm - fangen wir diesmal am besten mit einem unserer Grafiker an.

Schlingpflanze

Bernd hat ein neues Monster erschaffen, das Euch das Leben in den Sümpfen Aventurons schwermachen soll. Schlinger nennt man ihn und er sieht aus wie ein Saurier, die ja sowieso eben wieder ziemlich in Mode gekommen sind. Doch auch hier stellten

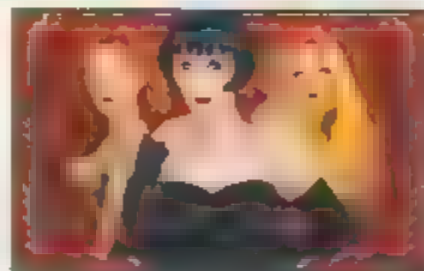


Drachen und andere Kreaturen bestechen sich durch zahlreiche Animationsstufen.



Der Magler und seine Schüler: Phantastische Cut-Scenes.

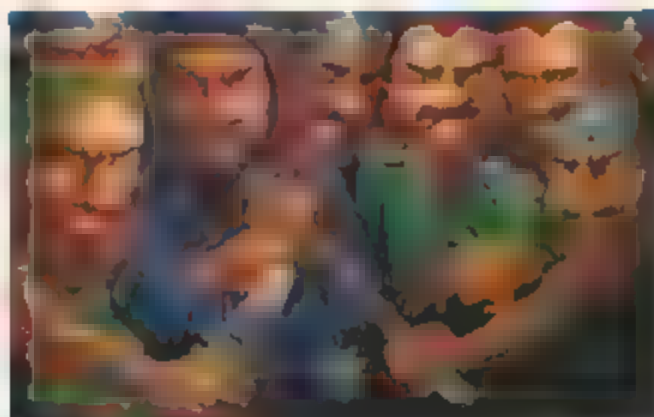
Ein ganz freudiges Ereignis traf diesen Monat dann auch unsere armen, geplagten Grafiker wie eine Bombe. Nachdem die ersten Monster fest ins Programm eingebunden waren, stellten wir fest, daß einige der Animationen zu groß und weitwuschelnd waren, so daß wir es unserem Bernd überließen, all die in mühe vollster Akribie "unpassend" gezeichneten Monsteranimationen noch einmal zu ändern. Wer also denkt, daß das Erstellen von Computerspielen nur ein Herdenschpaß ist, hat sich da wirklich arg überschätzt. Bernd - und viele andere Leute - wissen da ein Lied zu singen, das von Thorwal bis nach Afrika reicht. Es bekommt eben keiner etwas geschenkt. Um ihn allerdings ein wenig zu entschädigen, durfte er auch einer seiner anderen Neigungen nachkommen - dem Schreiben. Da Fantasy Productions einige Texte in ihrer Dokumentation vergessen hatten und wir dringend noch einige Textpassagen für Locations benötigten, nahm er sich die Zeit, diese zu erstellen, zur eindeutigen Erheiterung aller.



Ein Bordell darf im Fantasyland natürlich nicht fehlen.

Kontaktbereitschaft

Horst hat nun sämtliche Locations bearbeitet und überarbeitet. Da der Ablauf der Locations gegenüber der "Schicksalsklinge" zum Teil erheblich variiert, mußte auch hier mehr Zeit investiert werden.



Grimmige Zwerge und Gnome kennen weder Freund noch Feind. Erbarmungslose Gegner.

als ursprünglich geplant. Jede Location hat nun einen eigenen Dialog. Immer wiederkehrende Standarddialoge, wie ihr sie aus der "Schicksalsklinge" vielleicht noch kennt, gibt es also nicht mehr. Da wir aber noch immer eine Unmenge an Locations für Euch bereithalten, hatte Horst neben der Programmierung der Locations auch noch die Aufgabe, all die dazugehörigen Dialoge zu generieren und einzubinden. In diesem Zusammenhang fällt mir eben ein, daß in "Sternenschweif" auch all Eure Dialogpartner über eigene Portraits verfügen, sich also nicht laufend wiederholen, wie das im ersten Teil noch der Fall war. Wenn sich das noch einer Menge Arbeit anhört, habt Ihr recht. Es ist verheißungsvoll schwer, all die Querverweise, Dialoge, Leute und Namen unter einen Hut zu bringen, ohne komplett den Überblick zu verlieren und irgendwelche Handlungsstränge einfach mal so zu vergessen. Der Spieler wird davon nur profitieren, denn Aventuren wird sich ihm lebendiger und realer präsentieren denn je. Weil allerdings all die Textchase nicht genug war für Horst, erbarmte er sich gleich noch der Aufgabe, zu all den Locations die Animationen zu erstellen. Unsere Grafiker - Vadim allen voran - zeichnen die Animationen zwar, doch kann man das Dateiformat, wie es herkömmliche Programme abliefern, in den seltensten Fällen wirklich verwerten. Gründe gibt es da eine Menge. Das eine Format ist zu speicherintensiv, das andere zu rechenzeitintensiv, ein weiteres ist beides, zu groß und zu langsam. Ihr seht also: unbrauchbar. Aus diesen Gründen haben wir hier im Haus unsere eigenen Datenformate entwickelt, die genau unseren Anforderungen entsprechen. Sämtliche Grafiken und Animationen müssen dann allerdings in eines dieser Datenformate umgewandelt werden, was besonders im Falle von Animationen oftmals sehr langwierig und mühsam ist, da wir dem Player - das ist die Abspielroutine - genau mitteilen müssen, wann sich im Bild was etwas wie verändert. Und neben all dieser Arbeit hatte Horst doch

noch genügend Zeit, sich einen Strafzettel über DM 500 für vor lautes Floppern in den Chefetagen einzufangen. Bezahlt hat er ihn bis heute nicht. Aber lange schau ich mir das nicht mehr an, Horst.

Mit eiserner Hartnäckigkeit hat sich Lothar noch wie vor in das Reisesystem verbeissen. Im jetzigen Stadium ist es sogar bereits testfähig. Nachdem er im Laufe des Monats die Reiseroutenfeatures fertiggemacht hatte, sind nun auch die 200 Reispunktefeatures bereits programmiert – wenn auch noch nicht perfekt. Zu diesem Zweck allerdings haben wir nun die ersten Playtester im Haus, die sich solcher "Kleinigkeiten" gerne annehmen. 450 Reiseroutenfeatures bietet "Sternenschweif" nun dem willigen Spieler. Das ist mehr als dreimal so viel wie in der "Schicksalsdinge" und dazu sind sie deutlich filigraner ausgearbeitet als dort und bestehen nicht mehr zum Großteil aus immer wiederkehrenden Jagdszenen oder ähnlichem. Manchmal denke ich, daß das Reisesystem allein beinahe schon ein ganz passables Spiel hergemacht hätte, aber das ist uns ja nicht genug!

Ein Bild des Reisebildschirmes konnten Ihr ja bereits voriger Monat begutachten. Was Ihr allerdings nicht sehen konntet ist wie die ZUC Bildschirmsseiten große Landkarte auf dem Bildschirm herumscraft und sich die Grafiken in der Statusanzeige an der Seite laufend anpassen, je nachdem, wie sich das Wetter oder die Landschaft während Eurer Reise verändert. Er hat es also auch geschafft: Horst's vorprogrammierte Module erfolgreich in das System zu integrieren. Und eins dürft Ihr mir glauben: es sieht wirklich beeindruckend aus... und macht Spaß! Um soweit zu

mirox Kommunikation GmbH
Kahnberg 98
42699 Solingen
Tel. 02238-83775

[illegible][illegible]

Das Dialogsystem wurde weiter verbessert und kann nun mit einer Reihe nützlicher Optionen aufwarten.

[illegible][illegible]



Der Drache gehört zu den beeindruckendsten Kreaturen Aventuriens. Ein Leckerbissen!

kommen, mußte er allerdings auch noch eine Menge Text bearbeiten, in ein für das Programm verwertbares

Format bringen und die dazugehörigen Dialoge generieren, die von Fantasy Productions in einer Rohform angeliefert wurden



Hexe, Hex - eine Goldtruhe

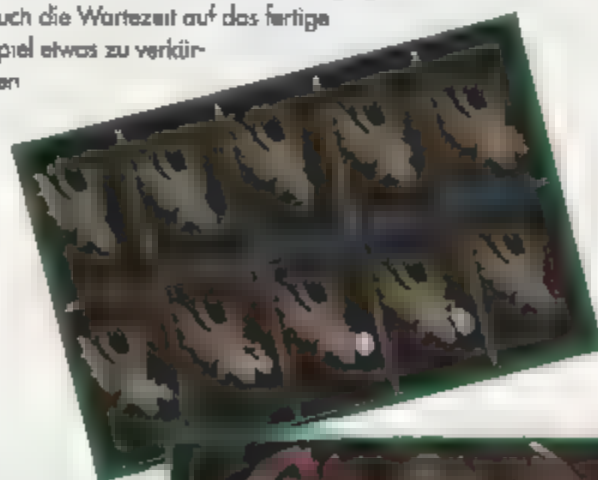
Den dankbarsten Job des Monats hatte, wieder einmal, Vadim. Nachdem er noch einige Locationgrafiken gezeichnet hatte, die wir nachträglich hinzufügten, um die grafische Repräsentation immer den beschriebenen Gegebenheiten anzupassen, begann er, die Städte- und Dungeongrafiken zu entwerfen. Dabei hatte er zusätzlich noch das Glück, daß sich sein Zeitplan an dieser Stelle genau mit meinem deckte und er so sofort im Programm sehen konnte, wie seine Arbeiten im Ganzen wirken. Es war schon toll, einfach sagen zu können, "Ich brauche mal eben eine goldene Truhe" und kurz darauf prangte sie bereits in einem Dungeon. Wir haben auch versucht, das Aussehen der Dungeons so genau wie möglich an die Vorlage von FonPro anzulehnen. Ein Keller sieht also aus wie ein Keller, und wenn's dann in einen unterirdischen Tempel geht, wird's entsprechend prunk- und prachtvoll. Dasselbe gilt an sich natürlich auch für die Städte, wenn auch nicht so detailliert wie in den Dungeons, da es ansonsten unseren verfügbaren Speicherrahmen gesprengt hätte. Wir sind mit der Ausarbeitung dieser Dinge zwar noch nicht zu Ende, doch sieht man schon jetzt einige tolle Ergebnisse, die sicher auch Euch gefallen werden. Neben dieser Dungeon- und Stadtprogrammierung habe ich auch noch einige Korrekturen an unserem erweiterten Dialogsystem angebracht. Ich habe Euch noch gar nichts davon erzählt? Wie nachlässig! Außer den Dialogen, wie beim letzten Mal, gibt es in "Sternenschweif" ein Dialogsystem, in dem Ihr Euch mittels Schlüsselwörtern mit Euren Gesprächspartnern verständigen könnt. Neben den herkömmlichen Dialogen ergibt sich dadurch ein immens breites Spektrum an Möglichkeiten, mit Nicht-Spieler-Charakteren im Spiel zu kommunizieren, was der Atmosphäre und Dichte des Spieles in diesem Fall recht zuträglich ist. Nebenher habe ich dann noch einige Musikstücke für das Spiel bearbeitet. Da wir unser Soundsystem in der Zwischenzeit noch einmal erweitert haben, ist es uns nun sogar möglich, General MIDI Instrumente anzusteuern. Hierzu zählen vor allem die neue Roland SCC-1-Karte und natürlich der WaveBlaster von Creative Labs. Der Sound dieser

Teile zieht einem echt die Socken aus - und wir sind stolz darauf, sie unterstützen zu können. Langsam habe ich auch angefangen einmal die Soundeffekte zu sammeln. Dies geschieht zuerst auf Band, zur Bearbeitung mit Studio-Effekten, bevor sie digitalisiert werden und ins Programm kommen. Sicherlich denken meine Nachbarn schon, ich sei tot, bei all dem Gepoltere, Geheule, Schwertklirren und Geschrei.

Der Kampf gegen den Drachen

So, zum Abschluß dieses Artikels möchte ich Euch nun einen Freund von uns vorstellen. Es ist "Arkandor der Drache". Arkandor ist das beste Beispiel für einen Spezialkampf in "Sternenschweif". Wir haben hier das gesamte Augenmerk auf einen einzigen Gegner konzentrieren können, was den Vorteil hat, daß wir ihn mit Fähigkeiten und grafischen Effekten nur so spicken und ihn abendrein noch das Sprechen lehren konnten. Arkandor ist mit Sicherheit eines der größten Highlights dieses Spieles. Es gehört für die Abenteuerer schon eine Menge dazu, sich einem so finster dreinblickenden Drachen zu nähern, geschweige denn, ihn zum Kampf herauszufordern. Hans-Jürgen verbrachte viel Zeit damit, diesen Kampf, der nur einer unserer Spezialkämpfe ist, zu realisieren, die Reaktionen zu planen, zu programmieren und Arkandors gesamtes Auftreten den Helden gegenüber umzusetzen. Am Ende hatten wir einen Drachen, wie ich ihn in einem Computerspiel noch nie überzeugender gesehen habe! Bevor sich Hans-Jürgen allerdings diesem speziellen Liebling widmen konnte, hatte er noch eine Menge Arbeit an den herkömmlichen Kämpfen zu tun. Die Intelligenz der Gegner und des Computerkampfes sind fertig. Auch hier machen sich momentan bereits die ersten Playtester daran, das Kampfsystem auf Herz und Nieren zu prüfen.

Wir sind mit unserem Entwicklungstagebuch nun fast am Ende, obwohl noch längst nicht alle Arbeit gemacht ist. Aus diesem Grund werde ich Euch nächsten Monat noch einmal einen kurzen Abriss über den Stand der Dinge geben, um Euch die Wartezeit auf das fertige Spiel etwas zu verkürzen.



Allein der Kopf des Drachens erfordert mehrere Animationsstufen.



Doch wie es meist in fremden Ländern zu fremden Zeiten so ist, gab es Menschen, die mit diesem guten König überhaupt nicht zu recht kamen. Und in diesem Fall war es die abgrundtief häßliche Hexe Scotia, die den König entthronen und sich die Macht unter den Nagel reißen wollte. Und dieser Nebengriff des Bösen hatte auch die besten Voraussetzungen für den Job: hatte sie doch aus einem verschütteten Tempel die Neiter-Mask gestohlen. Damit konnte das häßliche Weib sich in viele verschiedene Gestalten, wie z.B. eine holde, blonde Schönheit oder eine stilsige Krähe verwandeln. Die Zeit des Zuckerschieckens war für die Bewohner des glücklichen Königreichs vorüber. Der König sandte nun die Aufforderung aus, daß sich alle Helden in seinem Schloß einfinden sollten, um an seiner Seite gegen die Hexe und ihre Armee der Finsternis zu kämpfen. Und so kamen der Helden gleich vier. Von diesen vier können Sie sich einen aussuchen, um seinem schwachen Körper einen starken Geist zur Seite zu stellen.

Instant-Helden

Die aus vielen oder besser fast allen Rollenspielen bekannte Charaktergenerierung entfällt bei *Lands of Lore* vollständig. Sie haben am Anfang vielmehr die Qual, sich aus vier sehr unterschiedlichen Instant-Helden einen auszusuchen. Und so wandern Sie zu Beginn alleine durch die gefährliche Welt der Länder der Legenden, bis sie glücklich die ersten Gefährten finden, die sich Ihnen anschließen. Doch diese Helden verabschieden sich leider meist auch bald wieder, so daß Sie die maximale Gruppengröße von drei Personen nur über einen Teil der Spielzeit beibehalten können.

Ein wahrer Grafikzauber

Während Sie sich durch das Spiel bewegen, sehen Sie die Welt mit den Augen Ihrer Helden, also in 3D. Doch im Gegensatz zu den bis jetzt erschienenen Rollenspielen dieser Art wird das Sichtfenster nicht ruckartig, sondern sanft geschrollt. Die gleiche Verbesserung hat auch die Animation

der Feinde erfahren. Sie kommen langsam Pixel für Pixel näher und werden nicht, wie etwa noch bei *Eye of the Beholder* in drei Schritten herangezoomt. Für Animationen hat man bei diesem Werk sowieso sehr viel Verständnis gehabt: Die Portraits der Helden lächeln bei erfreulichen Anlässen, verziehen das Gesicht, wenn sie einen Schlag über den Schädel bekommen und schließen die Augen, wenn sie schlafen.

Sonst kommen in dem Spiel viele bildschirmfüllende Grafiken vor, in denen der Spieler mit der Maus Gegenstände manipulieren oder an sich nehmen kann. Gegenstände bis auf Rüstungen und Waffen werden in einem Gemeinschaftsinventory versteckt; die Rüstungen und Waffen können Sie den Charakteren auf einem Extrabildschirm anziehen. Der Sound paßt sich den grafischen Gegebenheiten an: er bietet Unmengen digitalisierter Elfakle und mehrere sowohl melancholische und spannende als auch fetzige Melodien, die man in einem Rollenspiel teilweise nicht erwartet hätte.

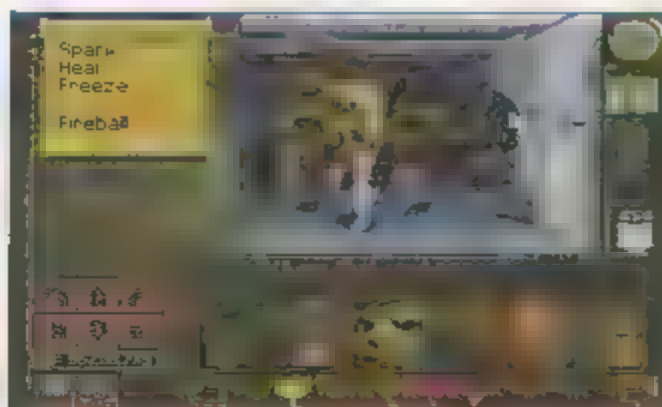
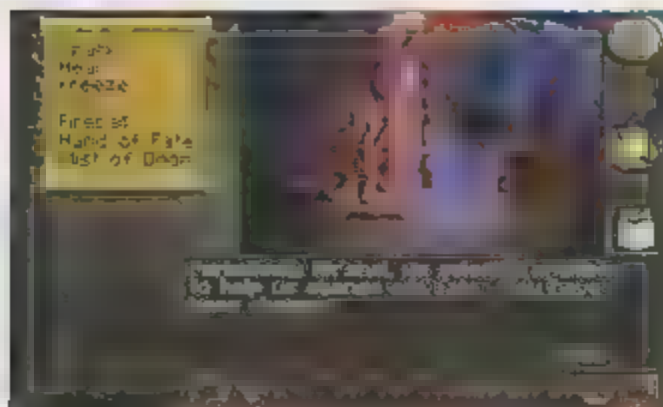


Lands of Lore: The Throne of Chaos

Hexerei und kühne Ritter

In einem fremden Land in einer fremden Zeit lebte ein guter und gerechter Herrscher, der von seinen Untertanen geliebt und verehrt wurde.





Nichts für Hardcore-Strategen

Lands of Lore verläßt sich sehr stark darauf, durch äußere Effekte wie Grafik und Sound den Spieler zu verzaubern. Hardcore-Rollenspieler werden von Lands of Lore bestimmt enttäuscht sein. Das ganze Spielsystem baut nicht auf den sonst allgegenwärtigen Experience-Points auf. Die Fertigkeiten Kampf, Stehlen und Magie verbessern sich mit jeder Anwendung. Damit können Sie je nach Bedarf Allround-Talente oder Spezialisten heranziehen. Der Echtzeit-Kampf funktioniert wie bei Eye of the Beholder: Sie klicken auf zwei verschiedene Knöpfe, je nachdem ob Sie zaubern oder zuschlagen möchten. Doch natürlich können sich die Helden nicht nur prügeln, sondern auch unterhalten.

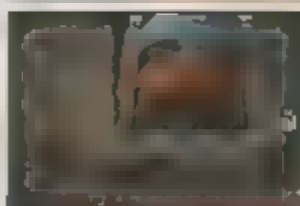
Small Talk

Diese Unterhaltungen können durch verschiedene Buttons in ihrem Verlauf beeinflusst werden. Die Automappingfunktion ist sehr gut gelöst worden. Sobald man den magischen Atlas gefunden hat, wird eine Karte mitgezeichnet, auf der auch eine Legende mit allen wichtigen Sachen wie Geheimtüren, Läden und Animationen verzeichnet ist.

Im Vergleich mit den mehreren Seiten umfassenden Werken der "Das Schwarze Auge"-Serie mag dies für die einen ein großer Schritt vorwärts, für die anderen ein großer Schritt in die andere Richtung sein. Alles eine Frage des Geschmacks.

Lars Geiger ■

Der erste Auftrag



Gleich zu Beginn des Spieles werden Sie aufgefordert, sich zu ihrer königlichen Majestät zu begeben. König Richard gibt Ihnen den Auftrag, in den südlichen Ländereien den Rubin der Wahrheit bei einem gewissen Roland abzuholen.



Da König Richard Ihnen einen magischen Atlas angeteilt hat, sehen Sie natürlich erst in seinen Gemächern vorbei, wo Sie selbigen bald finden. Bevor Sie nun das Schloß verlassen, holen Sie sich beim Berater Richards noch den Passierschein ab.

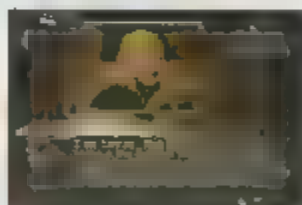


Die schönen Frauen sind immer die gefährlichsten.

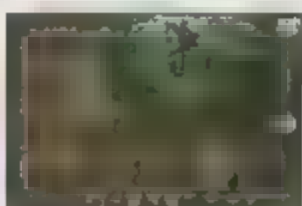
Durchtrieben und. Naja, Sie wissen schon. "Nein, ins Schloß kann ich Sie nicht mitnehmen, aber haben Sie heute abend schon etwas vor?"



An der Wand liegt ein Boot für Sie bereit, das Sie aber nur mit dem Schreiben des Königs bekommen.



Hier in dieser Kneipe werden Sie neben einem Gefährten auch einen sehr nützlichen Gegenstand finden. Also scheuen Sie auch nicht davor zurück, einige Leute vielleicht in ihrer Privatsphäre zu verletzen, es kann sich nur lohnen.

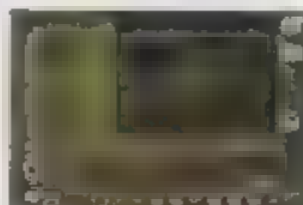


In diesem Haus lebt Roland, der den Rubin der Wahrheit

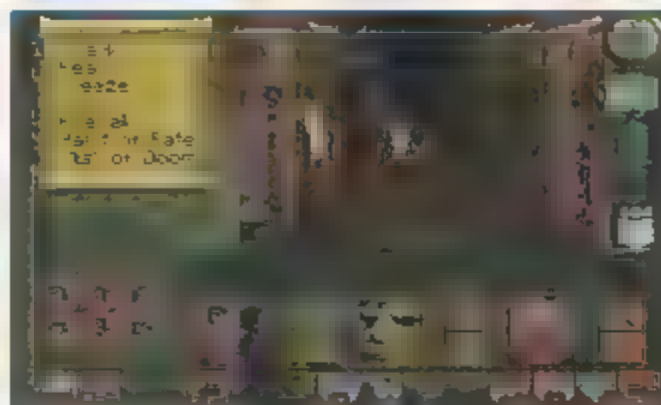
bewacht. Doch schon auf dem Weg hierher werden Ihnen die verdächtig vielen Orcs aufgefallen sein und zu allem Überfluß sieht das Haus auch noch so aus, als ob es gerade einen Angriff über sich ergehen lassen mußte. Was wird Sie innen erwarten?



Oh, Oh. Dieser nette und wohlgezogene junge Herr wird doch hoffentlich nichts gegen uns haben? Wen meint der überhaupt? - Vielleicht sollte man es mal mit einem Bluff versuchen! Obwohl, so unverschämte darf einem Helden (naja...) eigentlich keiner kommen.



Sind Sie wohl wieder mal etwas zu spät gekommen? Aber auch große Helden müssen sterben, zum Glück kommen ja immer wieder neue nach!



Die Zaubersprüche



Heal

Heal ist der Standardheilungsspruch. Je mehr Energie Sie ihm zur Verfügung stellen, umso mehr Schaden kann er heilen. Bei maximaler Energie heilt er sogar die gesamte Truppe auf einmal. Doch nicht einmal die mächtigsten und stärksten Zauberer haben es geschafft, mit diesem Spruch die Toten wieder zum Leben zu erwecken. Also, probieren Sie es erst gar nicht.



Fireball

Der Fireball läßt je nach Stärke verschiedene viele Feuerkugeln in den Bildschirm fliegen und zerstört alles, was sich vor dem Zauberer befindet. Dieser Spruch ist einer der beliebtesten in Kriegszanten, wie Sie bei Ihren Wanderungen durch kriegsgezeichnete Gebiete leicht feststellen können.



Lightning

Dieser Spruch ähnelt sehr seinen aus der Natur bekannten Ebenbildern. Je nach verwendeter Magiemenge variiert die Voltzahl des Spruches. Sehr geeignet, falls Sie wieder einmal im Auto sitzen und sich fragen, wo der Schlüssel ist, aber seine Vorzüge beim Bekämpfen unfreundlicher Zeitgenossen sind auch nicht zu übersehen.



Spark

Der Spruch Spark läßt den Zauberer Elektroshocks mit seinen Händen ausstrahlen. Obwohl er ein sehr einfacher Spruch ist, ist er doch vor allem in gefährlichen Situationen ein, sagen wir einmal, brauchbarer Gehilfe.



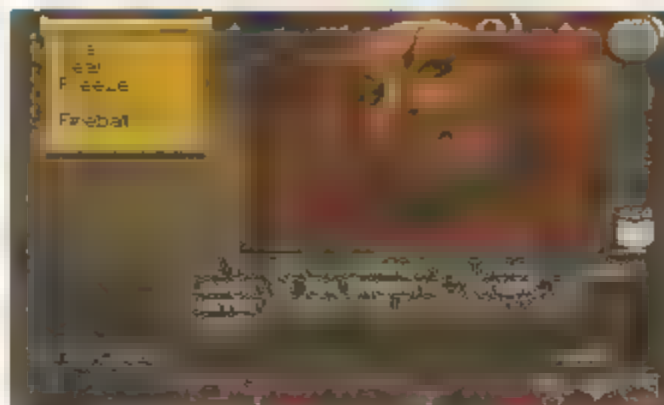
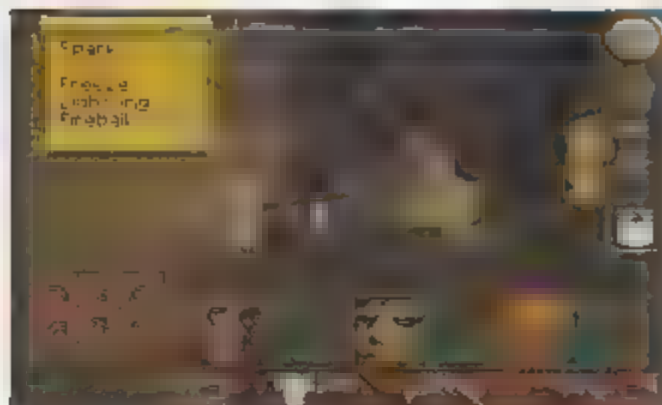
Energy

Dieser Spruch ist der Vorläufer unseres modernen Kühlschranks. Je nach Stärke ist er mehr oder minder erfolgreich im Gefrieren von Hamburgern, Donuts oder auch Sumpfküchern. Es wird gemunkelt, daß einige böse Zeitgenossen diesen Spruch auch im Kampf benutzen. Na, wenn man da nicht gerne böse ist.



Hand of Fate

Beim Zaubern dieses Spruches erscheint eine riesige Hand, die sich zu einer Faust ballt und die Feinde vor Ihnen regelrecht niederschlägt. Sehr brauchbar, wenn es eng wird.



Die vier Helden

Wie schon im Text angedeutet, stellt Ihnen Lands of Lore vier verschiedene Helden zur Auswahl, mit denen Sie das Land erkunden, den König retten und die böse Hexe vernichten können. Diese Helden unterscheiden sich in ihren Vorzügen und Nachteilen sehr.

Ak'shel



Warum dieser Magier Ak'shel und nicht Freddy heißt wird wohl

immer ein Geheimnis der Programmierer bleiben. Die Macht der Magie ist stark in dieser Horrorfigur. Dafür müssen Sie aber leider starke Abstriche bei seiner Kraft und seiner Widerstandsfähigkeit hinnehmen.

Kieran



Kraft und Magie was ist das schon? Kieran ist einer der Katzenmenschen

schon, der sogenannten (NEIN! nicht Kitarhi!) Hulins. Er ist schnell, äußerst schnell! Aber dafür ist er weder sonderlich stark noch unendlich magiebegabt. Sicher nicht die beste Wahl, wenn Sie mich fragen (aber wollen Sie mich überhaupt fragen?)

Miltrawl



Dieser junge Herr ist der typische Knüppel-aus-dem-Sack-Fast

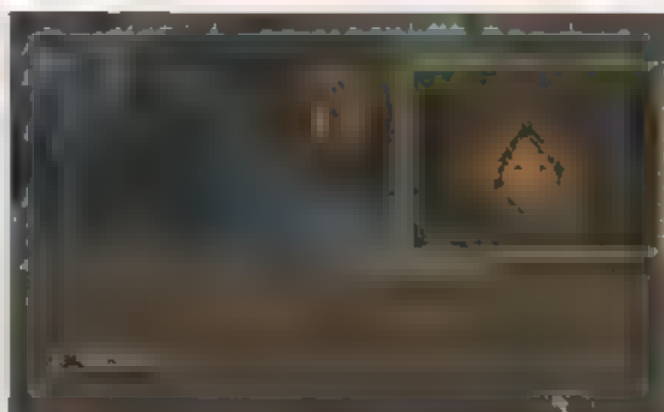
niemand kommt an ihm vorbei, ohne sich mindestens eine gebrochene Nase einzufragen. Für Schwert, Knüppel und Streitaxt sicher die beste Wahl, doch wenn er anfängt zu zaubern, ist es sicherer, auf der Gegenseite zu stehen.

Conrad



Conrad ist das beste Beispiel für ein Alt rounda lent. Er kann verhältnis

mäßig gut zaubern, verhält mäßig gut kämpfen und sich sehr gut vor Angriffen schützen. Die ideale Wahl für den Einsteiger und nebenbei auch noch der "normalste" unter all diesen Horrorfiguren. Katzenmenschen und dümmlichen Hauden



Statement

Wow! Mit Lands of Lore hat Westwood wieder einmal einen wahren Haken gegen die übermächtige Konkurrenz von Origin geschwungen. Technisch hat es sich im Vergleich zu seinem indirekten Vorgänger "Eye of the Beholder II" das auch heute noch mit seinen Spitzen-Grafiken und dem guten Sound überzeugen kann, gewaltig verbessert. Die Animationen sind viel zahlreicher und weicher geworden, der Sound hat sich ebenfalls um vieles verbessert. Der Spielwitz, der in Eye of the Beholder III (wohlgemerkt NICHT von Westwood, sondern vonSSI programmiert) ziemlich besch...iden war, ist da wie fast noch nie.

Anfangs hätte ich Lands of Lore gerne eine höhere Wertung als z.B. Ultima VII Teil II gegeben, aber man merkt mit einiger Zeit doch leider die Nachteile dieser 3D-Welt. Während Ultima VII mit einer Detailtreue überraschen kann, die bis zu den Messern und Gabeln in der Schublade reicht, steht in den Häusern von Lands of Lore nicht einmal ein Stuhl. Meist herrscht gähnende Leere. Des weiteren bleibt man bei Ultima VII nicht ganz so leicht wegen Nichtigkeiten stecken. Negativ fällt bei Lands of Lore auf, daß die Prugelorgien gegen Ende des Spieles aufgrund des Echtzeit/kampfsystems zu Klickorgien werden. In einer Stadt kommt es z.B. zu einem großen Enfall der Feinde. Während Sie die ungefähr fünfzig bis sechzig Gegner vertreiben, von denen jeder im Durchschnitt sechs bis sieben Schläge (einschließlich der Schläge, die nicht treffen) braucht, verkrampt sich regelrecht Ihr Zeigefinger (Sie brauchen nicht nachzurechnen, es sind ca. 300-400 Mausklacks => Bodybuilding?). Lands of Lore ist sein Geld auf jeden Fall wert, ach was, Lands of Lore ist ein Hit!

Lars Geiger

Dungeon Master und Eye of the Beholder - die Vorgänger

Auch wenn er auf dem PC erst ziemlich spät verfügbar war, so ist Dungeon Master doch der Urvater aller Rollenspiele mit 3D-Perspektive. Als er vor langer, langer Zeit auf dem Amiga und dem damals noch stark verbreiteten Atari ST erschienen ist, war er das Rollenspiel schlechthin. Mit einer damals ansprechenden Grafik, guten Soundeffekten und einer ausgefeilten Benutzerführung konnte er auch viele Computerspieler ansprechen, die bis dato von Rollenspielen überhaupt nichts hielten.

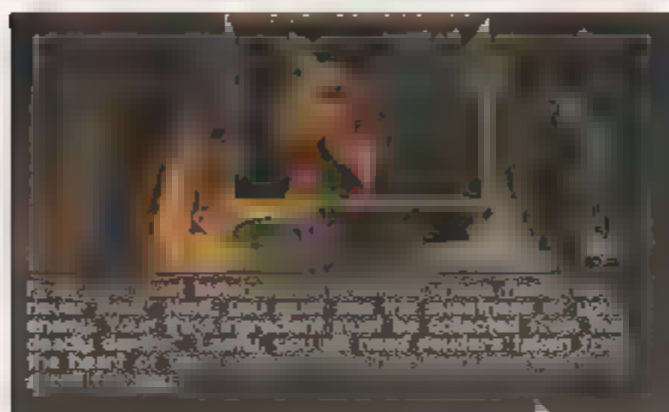
Das ganze Geschehen lief im Dungeon Master in Echtzeit ab. Das heißt, wenn Sie Ihre Truppe kurz warten ließen, während Sie Kaffee holten, konnte es sein, daß sie bei Ihrer Rückkehr nur noch ein paar Knochen vorfanden, die ein zufällig vorbeigekommenes Monster freundlicherweise noch übriggelassen hatte.

Natürlich gab es auch viele Zaubersprüche, die, wie in Ultima Underworld, über verschiedene Kombinationen von Runen ausgelöst wurden.

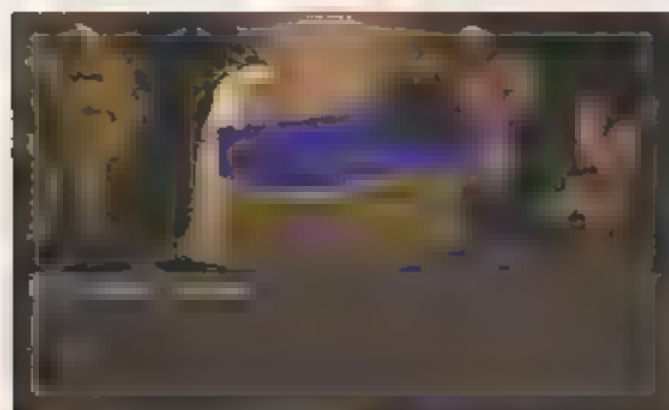
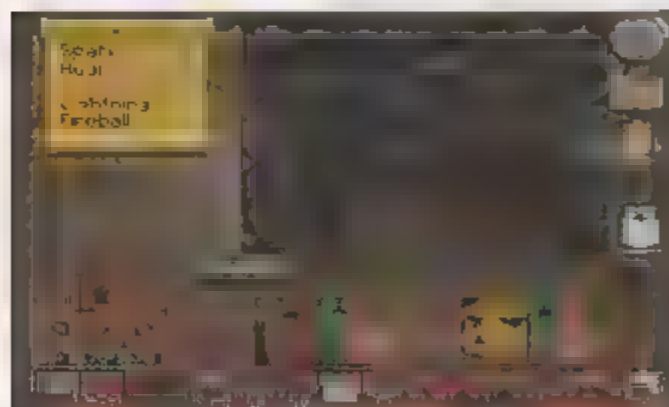
Doch die PC-Fassung dieses Klassikers konnte leider überhaupt nicht mehr überzeugen. Obwohl sie erst vor ca. einem Jahr herausgekommen ist, hat sich die Grafik nicht verbessern können. Die VGA Karte wurde mit lächerlichen 16 Farben ge-

quält, die Qualität der Bilder konnte aber auch allein von den zeichnerischen Qualitäten her nicht mehr beeindrucken. Der Sound hat zwar immerhin die gängigen Soundkarten unterstützt, aber warum sollte das ein Grund sein, sich um einen Preis für den man Spiele wie Ultima, Eye of the Beholder oder auch Pools of Darkness bekommen kann, einen veralteten Klassiker zu kaufen?

Mit Eye of the Beholder wurde ein Wandel im Rollenspielerbereich eingeläutet. Bis dahin galt die allgemeine Meinung, daß Rollenspiele nicht unbedingt eine großartige Grafik und Soundeffekte bräuchten. Eine gute Story, eine brauchbare Bedienoberfläche und genügend verwirrende Regeln waren Garant genug, daß sich ein Spiel gut verkaufte. Vielleicht war auch deshalb die Rollenspielergemeinschaft zu dieser Zeit noch vergleichsweise klein. Von Eye of the Beholder existieren mittlerweile drei Teile, wobei nur die ersten beiden von Westwood stammen, die schon damals zukunftsorientiert programmierten. Der dritte Teil, der vonSSI-Programmierern entwickelt wurde, hat durch den Verlust der Westwood-Programmierer stark Federn lassen müssen. Weder inhaltlich noch technisch eine Meisterleistung.



Auf den Bildern dieser Doppelseite sehen Sie sagenhafte Zwischensequenzen, nervenzerritzende Schergen der bösen Hexe und Szenen, die kein anderes Spiel aufbieten kann. Man nehme nur einmal die rasante Fahrt durch die dunklen Stollen der Urbish Mines. Da weht einem fast schon der Fahrtwind um die Nase. Perfekt animiert, sauberes Scrolling - toll!



SPECS & TECHS

EISA	Testator
VGA	Mouse
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386	Soundblaster
16 MB	Random
HMSB0	General Mod

BESONDERHEITEN
- 2MB EMS oder
1MB XMS benötigt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110,-

HERSTELLER
Westwood

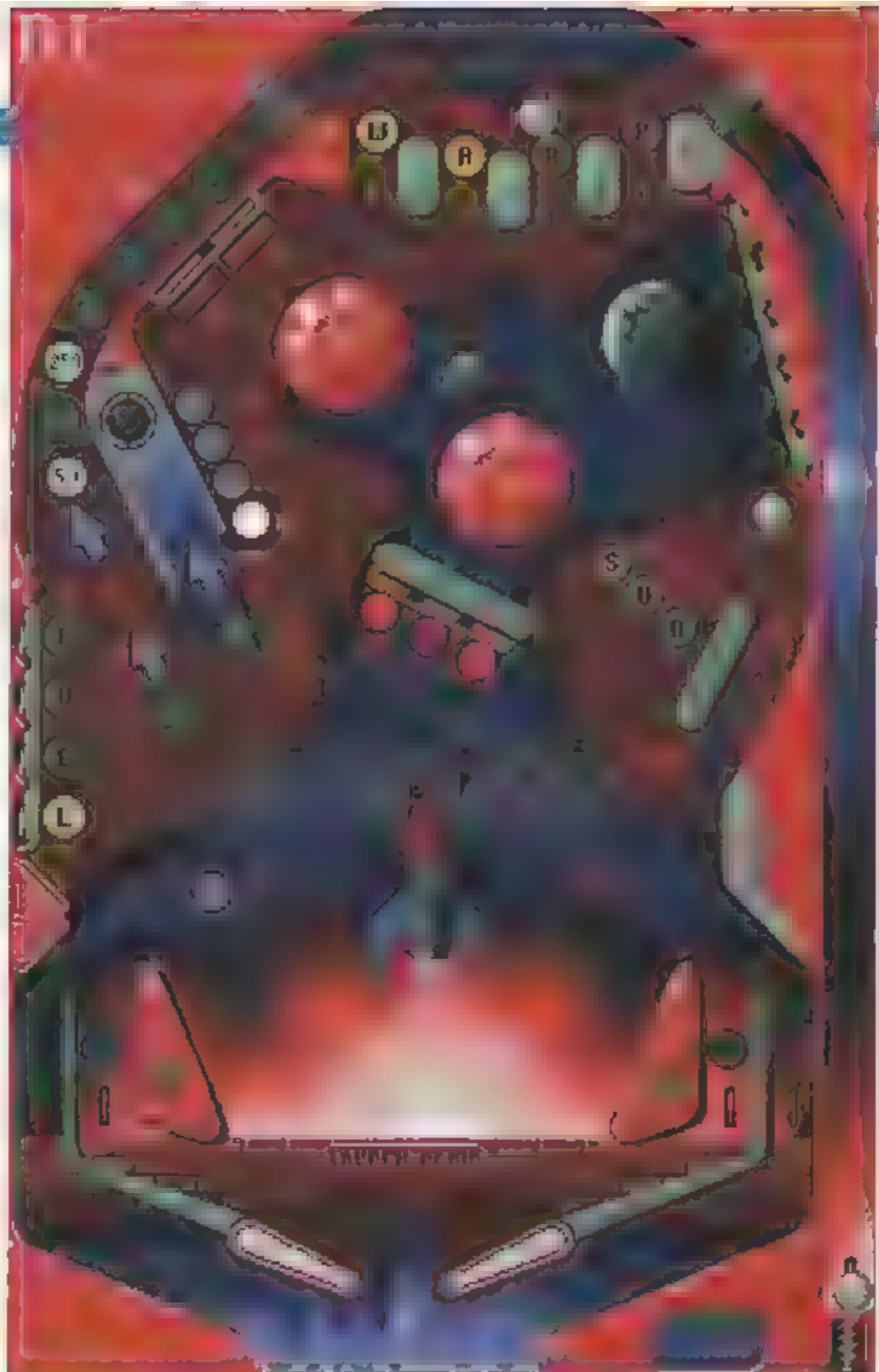
RANKING

Rollenspiel			
90%	90%	85%	85%
Spieleranzahl			
Handbuch			
Kopierschutz			

REVIEW

Von den drei Flippersimulationen, die wir in dieser Ausgabe unter die Lupe nehmen, hat Pinball Dreams mit Abstand die besten Referenzen vorzuweisen. Auf Commodores Amiga hält die Flippersimulation nämlich schon seit zwei Jahren eine große Fangemeinde fest in ihrem Bann.

Treue PC Games-Leser haben schon seit Wochen die Möglichkeit, sich als Beta-Tester ein eigenes Bild von der Qualität dieser Konvertierung für den PC zu machen: Die Demo-Version des Flippers "Ignition" von der Coverdisk 08/93 kann stundenlang an den Monitor fesseln. Bei der Endversion von Pinball Dreams, die inzwischen seit einiger Zeit



Ignition (oben) und Beatbox. Bei Ignition treiben Sie die Highscore in unermessliche Höhen, wenn Sie die Kugel in kurzen Abständen immer wieder durch die linke Kugelbahn nach oben schlagen. Pro Schuß gewinnen 2.500.000 Punkte. Beatbox ist zwar schön hundert, verlangt aber harte Arbeit bis zur Könnerstufe.

in der Redaktion vorliegt, verhält es sich nicht viel anders. Die vier Tables bieten für jeden Flipperbegeisterten PC-Besitzer fast unbegrenzten Langzeit-spaß. Das auffälligste Merkmal des Flipper-Quartetts ist wohl der vertikal scrollende Bildschirmausschnitt. Während die Computerflipper der "ersten Generation" - wie David's Midnight Magic und Pinball Wizard (beide einst realisiert für den C-64) - nach den Flipperschirm als Ganzes auf dem Bildschirm darstellen, folgt der Bildausschnitt von Pinball Dreams dem Weg der Stahlkugel nach oben und unten. Das

schnelle vertikale Scrolling verlangt natürlich auch einiges von Ihrem Computersystem. Erst ab 25 MHz aufwärts kann die PC-Version mit dem gleichnamigen Vorläufer für den Amiga mithalten. Sollte Ihr PC diese Power (386 DX) nicht besitzen, so kann vom Kauf nur abgeraten werden.

Kein Schnickschnack, sondern solide Wertarbeit

Während sich "8 Ball Deluxe" und "Take-A-Break Pinball"



Pinball Dreams PC

Lang erträumtes Trauma



die wir Ihnen ebenfalls in dieser Ausgabe vorstellen: mit Umarmungen an Spezialeffekten und digitalem Spielhallen-sound brüsten können richtet sich Pinball Dreams eher an Freunde des klassischen Flipperspiels. Auf übertriebene 3D Effekte und Sprachausgabe

wurde völlig verzichtet, die ganze Rechnerpower fließt in die Berechnung einer besonders realistischen Ballbewegung und des flüssigen Bildschirmschneidings. Wer lange übt, wird von Pinball Dreams dann auch entsprechend belohnt. Die Reaktionszeit der

Ballbewegung ermöglicht einem geübten Spieler sehr präzise Flippers. Beim Konkurrenten "8 Ball Deluxe" ist genau das nämlich eine der Schwachstellen. Selbst bei einem weit fortgeschrittenen Flipperer bleibt das Spiel überwiegend Glücksache. Mit Pinball

Dreams verhält es sich in puncto Spielbarkeit eher wie so-
zeit mit David's Midnight Mar-
gic. Wer Reißig ubi kann mit
dem Ball noch einigen Aben-
den machen, was er will, so
gar Balls, die das Spielfeld
über die Seitenbänke ver-
lassen haben, können von einem



IS Software

Tel. 0 23 24/5 53 31

TOP SPIELE

[illegible][illegible][illegible]

Zubehör	
Joysticks	
2-Wege Joystick	79,- 95
2-Wege Joystick mit 8-Tasten	99,- 95
4-Wege Joystick	95,-
4-Wege Joystick mit 8-Tasten	109,- 95
4-Wege Joystick mit 8-Tasten	109,- 95
Lösungshefte je 19,50	
1. Heft: Grundlagen der Informatik	
2. Heft: Betriebssysteme	
3. Heft: Datenbanken	
4. Heft: Netzwerke	
5. Heft: Programmierung	
6. Heft: Hardware	
7. Heft: Software	
8. Heft: Sicherheit	
9. Heft: Multimedia	
10. Heft: Internet	
11. Heft: E-Mail	
12. Heft: Webbrowser	
13. Heft: Online-Spiele	
14. Heft: Online-Funk	
15. Heft: Online-TV	
16. Heft: Online-Radio	
17. Heft: Online-Chat	
18. Heft: Online-Games	
19. Heft: Online-News	
20. Heft: Online-Werbung	
21. Heft: Online-Marketing	
22. Heft: Online-Recherche	
23. Heft: Online-Kauf	
24. Heft: Online-Verkauf	
25. Heft: Online-Service	
26. Heft: Online-Support	
27. Heft: Online-Training	
28. Heft: Online-Kurs	
29. Heft: Online-Seminar	
30. Heft: Online-Konferenz	
31. Heft: Online-Meeting	
32. Heft: Online-Videos	
33. Heft: Online-Audio	
34. Heft: Online-Bilder	
35. Heft: Online-Animationen	
36. Heft: Online-Interaktionen	
37. Heft: Online-Feedback	
38. Heft: Online-Umfragen	
39. Heft: Online-Tests	
40. Heft: Online-Kontrollen	
41. Heft: Online-Überwachung	
42. Heft: Online-Sicherheitsmaßnahmen	
43. Heft: Online-Sicherheitsprotokolle	
44. Heft: Online-Sicherheitsrichtlinien	
45. Heft: Online-Sicherheitsrichtlinien	
46. Heft: Online-Sicherheitsrichtlinien	
47. Heft: Online-Sicherheitsrichtlinien	
48. Heft: Online-Sicherheitsrichtlinien	
49. Heft: Online-Sicherheitsrichtlinien	
50. Heft: Online-Sicherheitsrichtlinien	
FDS SOFTWARE	
Wodental 37, 45529 Hattingen	
Fax (0 23 24) 2 71 04	
jetzt auch Ladestrecke in Krefeld	
St. Antonstr. 80	
Tel. 0 21 51 77 25 11	
Ihr Spezialist für Hardware	

Profi durch geschicktes "Anrempeln" des Flippertisches (Spacefaste) wieder zurückgeholt werden. Ein "TILT" setzt natürlich auch hier gewisse Grenzen.

Unregelmäßigkeiten

Über das Spielprinzip muß nicht viel erzählt werden. Wirklich jeder Spielbegeisterte war schon einmal vor einem Flipperautomaten gestanden und hat versucht, mit gezielten Schüssen in die Kugelfallen und gegen Bonusmultiplikatoren Freispiele, Extrabälle und Highscores zu erreichen. Wer sich auf dem Flippermarkt gut auskennt und sich auf neuen Flippergeräten wie "Fish Tales" oder "Gateway" heimisch fühlt, dem werden die vier Tables von Pinball Dreams ziemlich veraltet vorkommen.



Leicht zu erlernen und leicht zu beherrschen: Bei Nightmare (oben) kommt zwar kaum Gesellschaft Stimmung auf, dafür ist der **Tilt** aber der beste im Quartett. Über Steel Wheel sollte man dagegen kein Wort verlieren - Prädikat "Fad und Öde".

Das sind freilich Unregelmäßigkeiten, die die Freude am Spiel nur leicht

mindern. Etwas ärger treffen den ehrlichen Käufer gewisse Eigenheiten des Programms, für die wir vergeblich plausible Erklärungen suchten. Zum einen wäre das die von Rechner zu Rechner stark schwankende Spielbarkeit. Wenn bei anderen Spielen die Mindestanforderungen an die Hardware (Wir empfehlen 386/33 Mhz.) erfüllt werden, verhalten sich

die meisten Programme auf vergleichbaren Computern relativ ähnlich. Nicht so bei Pinball Dreams. Auf einem No Name 386/33 verhält sich die Kugel völlig anders als auf einem Escom 486/66 und da wiederum völlig anders als auf dem verbrannten T-Bird. Was soll das? Obwohl man nächstelang geübt hat, steht man beim Duell gegen einen Freund auf dessen Rechner möglicherweise da wie ein blutiger Anfänger. Dieses Mysterium und die offene Frage, warum sich die Endversion um einiges schlechter spielt als die hervorragende Demo-Version, hat Pinball Dreams in dieser PC Games-Ausgabe letztendlich sogar um den Titel "Spiel des Monats" gebracht.

Das "Spiel für Monate"

Wer das erwähnte "David's Midnight Magic" kennt und schätzt, einen PC mit den nötigen Pferdestärken hat und ein Flipperspiel für monatelang anhaltenden Spielspaß sucht, sollte sich von diesen Schwächen nicht zu sehr beirren lassen. Von den drei Kandidaten, die in dieser Ausgabe vorgestellt werden, ist Pinball Dreams sicherlich die beste Wahl. Zwar kann es nicht mit den Spielhallensounds und Effekten des einen und nicht mit dem Witz des anderen konkurrieren, dafür erhält der Käufer aber auf lange Frist sicher den meisten Spaß für sein Geld.

Thomas Bernhardt



Sonderoptionen wie Multibälle, Magnetspuren oder ähnliches sucht man dort dann auch vergeblich. Die vier Tables sind vom Design her und vor allem bei der Handhabung zwar angenehm abwechslungsreich, trotzdem vermißt man auf die Dauer neue Aspekte, etwa Sonderboni, die erst nach zähen Kämpfen erreicht werden können.

SPECS & TECS

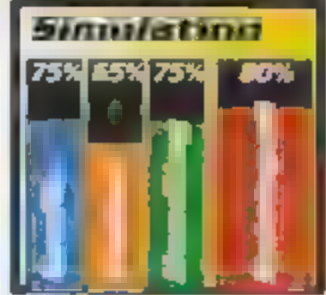
SEA	Interpret
VGA	Monitor
SVGA	Monitor
EMS	RAM
MS	Erweiterung
HD 2,5 MB	Format
MEM 500 KB	General

BESONDERHEITEN
- unverwundbar
Kopierschutz

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
21st Cen. Entertainment

RANKING



Spieldauerzeit	1-8
Handbuch	mehrspr.
Spiel	englisch
Kopierschutz	nervig

Eight Ball Deluxe

Quit Talking and Start Chalking!

Fast hätte man es sich denken können. Da wartet man ewige Zeiten auf das Erscheinen eines wirklich guten Flipper-Simulators, und wenn es dann endlich soweit ist, hat man plötzlich die Qual der Wahl...

Während Sie den einen der drei Konkurrenten Pinball Dreams von Digital Illusions schon als Light-Version auf unserer Cover-Disk bewundern konnten, schickt sich das eher unbekannte Eight Ball Deluxe an, den noch ungekrönten König des Pinball vom Thron zu stoßen. Kenner des Genres werden sicher schon am Namen gemerkt haben, daß es sich bei dieser neuen Simulation um die Umsetzung eines Original-Flipperautomaten handelt. Seit 1981 zieht der Eight Ball Deluxe Table seine Fans magisch an. Das Programmiererteam um Peter Zuuring hat es sich zur Aufgabe gemacht, legendäre Tische als Computer-Simulationen zu realisie-

ren. Eight Ball ist dabei der Auftakt zu einer ganzen Serie von Original-Umsetzungen. Weitere Knüller, wie Funhouse oder Royal Flush, sind bereits angekündigt.

Technik wie in Wirklichkeit

Vor den Programmierkünstlern kann man nur den Hut ziehen. In mühevoller Kleinarbeit erschufen sie eine perfekte Simulation des beliebten Klassikers. Anspruchsvolle Grafik und die dazugehörigen Original-

Soundeffekte lassen dieses Spiel so realistisch erscheinen, daß man fast glaubt, vor dem echten Automaten zu stehen. Leider ist der Sample-Sound nicht 100% "rauschfrei", doch für astreine Flipperatmosphäre reicht er allemal. Auch an der Optik wurde nicht gespart. Hier liegt auch der große Unterschied zwischen Pinball Dreams und Eight Ball. Merkt man beim ersten Vertreter trotz aller Optimierungen, daß es sich immer noch um einen "Synthetik Flipper" handelt, bringt das Original-Design eine bisher unbekannte Realität auf den heimischen Bildschirm. Ein besonderer Gag: Man kann den Gesetzen der Physik mittels kleiner Tricks auf die Sprünge helfen. So läßt sich der Automat nicht nur einfach annehmen, man kann sogar bestimmen, aus welcher Richtung der Stoß erfolgen soll. 45° rechts,

45° links oder frontal, wie hätten Sie's denn gern? Aufpassen muß man mit dieser Art des Mogelsins, aber trotzdem. Zu schnell ist der Automat tot und Ihre Kugel verschwunden. Mehrere Spielfaktoren sind frei wählbar. So läßt sich beispielsweise die Neigung des Tisches verstellen und sogar die Spannung der Bumper läßt sich verändern. Dies ist vor allem für Profis interessant, da bei höherer Spannung manche Hindernisse äußerst aggressiv reagieren und so dem Spiel abrupt ein Ende bereiten.

Einfach und genial

Ebenso einfach wie genial ist die Hilfsfunktion des Eight Ball



Die nächsten Highlights sind schon angekündigt: Funhouse und Royal Flush.

1 Skill Shot: Mit etwas Geschick bekommt man den Ball vom Start weg entweder über den A oder B Roll-over. Ist der Pfeil darüber beleuchtet, gibt's 25 000 Punkte, wenn man das nächste Mal trifft.

2 Corner Pocket Saucer: Zahltag! Versenken Sie den Ball hier, nachdem Sie alle Bälle versenkt haben und Sie knacken den Jackpot!

3 Roll over Button: Jedesmal wenn Ihre Kugel hier durchläuft kassieren Sie jede Menge Punkte. Bis zu 70 000, danach gibt's einen Extra Ball.

4 Bank Shot Targets: Hier wird der Bonus Multiplikator herausgespielt. Sammeln Sie 50 000 Punkte und als Special: Ein Freispiel.

5 Drop Targets: Pro versenkte Kugel gibt's 2 000 Punkte. Spieler 1 und 3 spielen die "vollen" Kugeln 1 bis 7. Spieler 2 und 4 müssen die "halben" Kugeln 9 bis 15 versenken. Sind Sie mit dieser Aufgabe fertig, ist hier Hauptziel die schwarze Acht.

6 Deluxe: Diese Ziele leuchten auf, wenn Sie alle Bälle und die Acht versenkt haben. Ein Treffer zählt je weils 3.000 Punkte, dazu kommen noch 50 000, wenn Sie alle abräumen.

Im Optionsmenü können auch der Neigungswinkel des Tisches und die Bumperspannung verstellt werden.



Deluxe. Per Mausklick können Sie mit Hilfe eines Hufeisenmagneten die Silberkugel überall hinfingieren. Besonders zum Kennenlernen und zum Verhindern größerer "Katastrophen" ist diese Option äußerst sinnvoll. Doch die auf diese Weise erschwindelten Highscores werden leider nicht in der Top-Ten-Liste verewigt. Denn dafür braucht man schon etwas Übung.

Im direkten Vergleich zu den Pinball Dreams ist der einzige Negative-Punkt, daß man nur einen Table zur Auswahl hat. Doch da sich die vier Varianten des PD auch nicht so extrem unterscheiden und ansonsten Eight Ball Deluxe ein durchaus ebenbürtiger Konkurrent ist, kann nur der persönliche Geschmack die Wahl beenden.

Thomas Brenner

Mit dem Hufeisenmagneten lassen sich einzelne Bälle schnell wieder unter Kontrolle bringen.



SPECS & TECHS

ISA	Tastatur
VGA	Maus
SVEA	Joystick
EMS	ADLib
386 or	SoundMaster
16	2 MB
MEM80 KB	General Mod

BESONDERHEITEN
2 MB RAM mit Soundkarte

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Amtek

RANKING

Simulation			
78%	70%	80%	75%
Spieleranzahl		1-4	
Handbuch		englisch	
Spiel		englisch	
Kopierschutz		keiner	

Pinball - Take a Break

Vergnügen in der Mittagspause

Nehmen Sie den Titel des aktuellen Pinball-Spieles von Sierra zum Motto. Take a Break! Machen Sie eine Pause! Fahren Sie Ihre Tabellenkalkulation oder Textverarbeitung runter. Machen Sie sich ein paar nette Minuten oder gar Stunden am Flipper. Sie werden es nicht bereuen.

Nach immer st witzige und kurzweilige Unterhaltung in der doch so ersten Windows-Welt selten. Doch es geht auch anders. Diesen Beweis tritt Sierra jetzt an. Tolle Grafiken, knackiger Sound und witzige Sprüche machen viel Spaß. Zudem sparen Sie beim elektronischen Flipperersatz viel Kleingeld. Nur die verbrauchte Spielhallenatmosphäre fehlt, dafür müssen Sie im Notfall selbst sorgen. Doch nun zum eigentlichen Spiel. Nachdem Sie Pinball unter Windows gestartet haben, können Sie zwischen acht verschiedenen Flippern wählen. Jedes Spiel hat eine andere Story zur Grundlage. Sie entscheiden sich für ei-

ne der Geschichten und schon präsentiert sich Pinball mit drei Fenstern auf dem Bildschirm. Ein Bedienungsfeld zum Starten des Flippers, ein Anzeigefenster mit Kommentarzeile und der eigentliche Flipper. Sofort beginnt die musikalische Untermalung mit knackigem Mid-Sound. Dabei breitet jedes Spiel seine eigene Melodie. Aber auch die Geräusche können sich hören lassen. Das Einwerfen des 25 Cent-



Stückes, das Rollen der Kugel oder das typische Abspringen von einem Hindernis, alles ist täuschend echt umgesetzt.

Windows-Komfort

Die Handhabung ist relativ einfach. Mit der Maus führen Sie den Mauszeiger zum Schlitz des Geld Einwurfes.

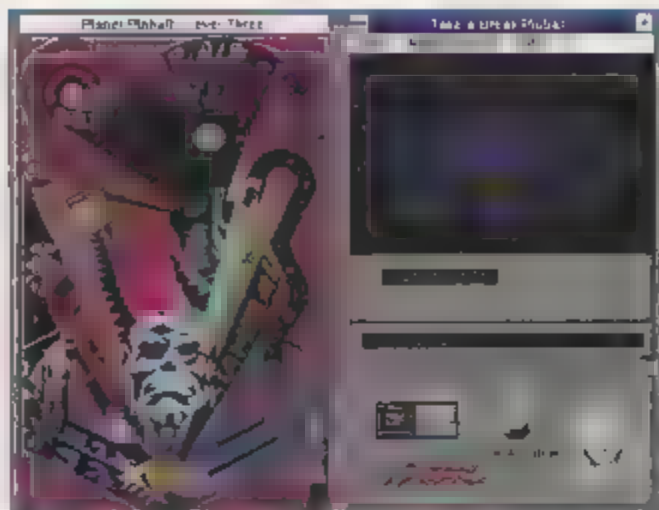
Schon verwandelt sich Ihr Zeiger in ein kleines 25 Cent-Stück. Woher Sie mit mehreren Personen flippern, so werfen Sie weitere Geldstücke ein. Bis zu vier Spieler sind erlaubt. Durch Druck auf einen benachbarten gelben Knopf beginnt das Spiel mit der Silberkugel. Die Steuerung geschieht entweder per Maus oder Tastatur. Beide Varianten sind überzeugend gelöst und reagieren absolut präzise auf jede Bewegung Ihres nervösen Fingers.

Für einen eingefleischten Windows-Fan kommt natürlich nur ein Spiel per Maus in Frage. Mit der rech-



Wie einst beim Hayle Book of Games, hat Sierra auch hier seine beliebtesten Bildschirmhelden thematisch in die einzelnen Flipperportale eingefügt. Die Grafiken sind zwar schön bunt, stoßen aber bereits an die Leistungsgrenze der Windows-GDI.





...hat alles was ein Flipperspiel braucht. Mit der Maus ein 25-Cent-Stück einwerfen und los.

ten und linken Maustaste bewegen Sie den Flipper. Fanatische Flipperspieler können auch per Tastenkombination am Gerät rütteln, um dem Ball den richtigen Kick zu geben. Wer zu hektisch am Apparat zerrt, schafft es selbstverständlich auch, daß der Flipper tilt ist.

Acht Flipper auf einen Schlag

Hier treffen Sie alte Bekannte wieder. Jeder der acht Flipper hat seine eigene Geschichte. Sie basiert immer auf einem Mega-Hit von Sierra. So feiern Sie Wiedersehen mit Willy Beemish, Lesure Suit Larry, King's Quest 5, Space Quest 4 und Nova 9. Eine witzige Idee, aber auch eine gekungene

Prinz Alexanders Flipper ist nicht nur vom Design her der langweiligste im Pack.

Werbung für die erwähnten Bestseller. Das Ballverhalten, die Soundkulisse und die farbenfrohe Gestaltung sind verblüffend echt simuliert worden. Für diesen Zweck hat Sierra das Know-how von einigen führenden Flipperautomatenherstellern angezapft, um wirklich hinter die letzten Geheimnisse dieser Geräte zu kommen. Doch man ist noch einen Schritt weitergegangen. Auf dem eigens für Animationen reservierten Fenster werden zu bestimmten Ereignissen Szenen aus den entsprechenden Sierra-Games eingespielt. Ob nun bei Nova 9 Raumschiffe und Roboter am Bildschirm vorbeiziehen oder Larry seine Grimassen zum Spiel macht, es sind eine Unmenge an netten Details angebaut worden.

Man braucht wirklich viel Zeit um alles gesehen zu haben. In der darunterliegenden Laufschrift werden die einzelnen Situationen noch mit frechen Sprüchen kommentiert. So macht beispielsweise Larry ständig Anspielungen auf die pralle Figur von Patty. Für das Auge wird also wirklich etwas geboten. Wer allerdings gerade mitten im Spiel ist, wird eher durch die nebenherlaufenden Animationen und Schriften abgelenkt. Die Windows-Oberfläche bietet eine ungeahnte Bedienerfreundlichkeit. Einfach per Mausklick können Musik und Ton gesteuert, die Geschwindigkeit der Kugel verändert oder ein neues Spiel begonnen werden. Eine erfreuliche Besonderheit ist die deutsche Hilfefunktion.

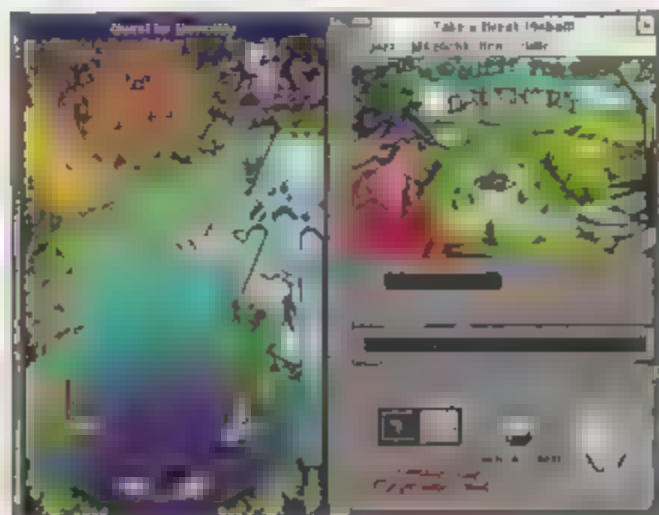
Fazit

Sicherlich birgt die Windows-Welt einige Einschränkungen bei der Programmierung von Spielen. Grafik und Geschwindigkeit haben unverrückbare systembedingte Grenzen. Mit Pinball zeigt das Sierra Team, daß man trotzdem ein unterhaltsames Spiel produzieren kann. Alles stimmt an dieser gelungenen Umsetzung eines Flippers. Musik, Geräusche, Grafik und Spielspaß sind ein Augen- und Ohrenschmaus. Einziger Wermulstropfen ist

Das haben wir für Sie im Hilfetext von Pinball gefunden. Es werden also nicht nur Spiel-Tips gegeben, sondern es wird auch für Ihr leibliches Wohl gesorgt. Unter dem Punkt Abendmenü finden Sie dieses leckere Menü:

Spargelsalat mit einem Weißwein-Sent Dressing
Süßscharfe chinesische Suppe
Mit Pesto gefüllte gebackene Kartoffeln
Fasan, mit Honig und Ingwer glasiert
Präparierte Karotten und Radieschengarnierung
Rote Lokritzstangen

die Größe der Darstellung auf dem Bildschirm. In einer höheren Windows-Auflösung wird der Flipper doch etwas winzig und das Spielen zum Sehtest. Mit wenigen Absätzen nimmt Pinball mit Sicherheit einen der vorderen Plätze bei den Flipper-Simulationen ein.



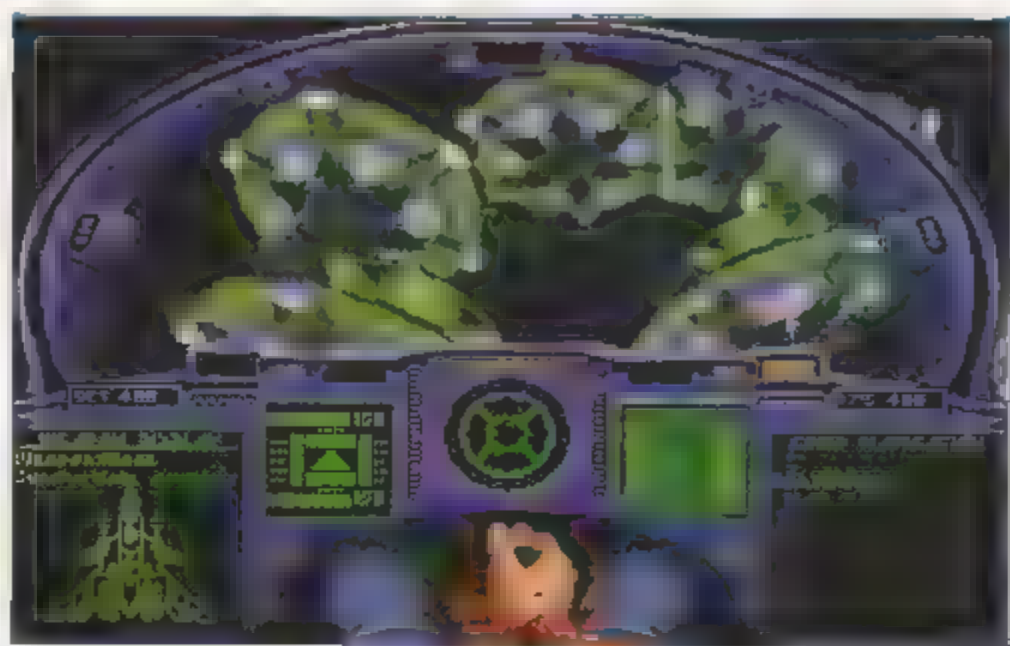
SPECS & TECHS	
OS	Windows 3.1
YGA	Neue
FILE	Javafile
DIR	AdLib
FILE	Soundblaster
FILE	6 MB
FILE	General Mod
BESONDERHEITEN	
läuft nur unter Windows 3.1	
PREIS K. Hersteller ca. DM 120,-	
HERSTELLER Sierra	

RANKING			
Simulation			
85%	75%	75%	80%
Spieleranzahl		1-4	
Handbuch		deutsch	
Spiel		englisch	
Kopierschutz		keiner	

Wing Commander Academy ist weniger als Neuentwicklung denn als letzter und interessantester Teil der Mission Disk Serie einzuordnen. Mit dem Programm bekommt der Weltraumpilot das passende Werkzeug in die Hand, sich seine Kampfmissionen in Zukunft selbst zu erstellen. Wer Mission- oder Szenario-Editoren anderer Programme kennt, wird vor allem von der einfachen Handhabung überrascht sein. Dank dem simplen Strickmuster aller Wing Commander-Missionen kann der Spieler, ohne je einen einzigen Blick ins Handbuch geworfen zu haben, aus dem Stiefgabel die wildesten Missionen entwerfen

Kein Wing Commander

Was Wing Commander Academy (WCA) zu mehr als nur einem Mission-Editor macht, ist die Unabhängigkeit vom Hauptprogramm. Auch Spieler, die noch keine Originalversion von WC 1 oder 2 besitzen, können sich mit WCA ohne Einschränkung ins Kampfgetümmel stürzen. Mit animierten Zwischensequenzen und einer fortlaufenden Handlung kann das Programm auf lediglich drei Disketten zwar nicht aufwarten, dafür kommt der Spieler aber in den Genuss der von WC 2 gewohnten Spielbarkeit. Verbesserungen an Grafik oder Sound wurden nicht mehr vorgenommen. Gerüchte über eine "wesentlich schärfere und detailreichere Grafik" bewahrheiten sich demnach also nicht. Kein Wunder, denn bei Origin floß in den letzten Wochen die gesamte Manpower in die Fertigstellung von Wing Commander 3 - Privateer. Die Planung einer neuen Mission geht erstaunlich leicht von der Hand. Durch viele Menüs oder Auswahlbildschirme muß sich der Spieler dabei nicht quälen, denn alles läuft auf einem einzigen Bildschirm ab. Über eine Schaltleiste holen Sie sich die Karte eines von vier Waypoints auf den Bildschirm. Nach eigenem Ermessen platzieren Sie diese Karte dann mit



Im Anflug auf Space Station City. Mit WCA können selbst wildeste Phantasien ausgelebt werden.

den bekannten Elementen aus der Wing Commander-Welt: Asteradenfelder, Space Stations, Schlachtenkreuzer und feindliche Jäger können frank und frei auf die Umgebung verteilt werden. Sind Sie mit der Gestaltung des einen Waypoints fertig, so schalten Sie



Wing Commander Academy

Licht und Schatten

Großreinemachen im Hause Origin? Der texanische Spielehersteller bringt jetzt ein weiteres Spiel unter dem werbewirksamen Banner seiner Wing Commander-Serie auf den Markt. Soll mit dem "Mission Editor" nur das schnelle Geld gemacht werden oder handelt es sich um ein Spiel von gewohnter Origin-Qualität?

Das Controlpanel: Ohne lange in Menüs herumwühlen zu müssen, kann hier in wenigen Minuten eine komplexe Mission entworfen werden. Prädikat kindertoicht.

gleich weiter zu einem der drei anderen - und so weiter. Wenn die Gerüchte zutreffen sollten, daß Wing Commander Academy nichts anderes darstellt als den leicht aufgepeppten hausinternen Mission-Editor mit dem auch die "Secret Missions" und "Special Operations" bei Origin erstellt wurden, dann könnte man sich fast ärgern, rund DM 60,- für die Zusatzdisketten ausgegeben zu haben. Mit WCA könnte nämlich jedes Kind eine solche Mission-Disk zusammenstellen.

Auch Neues

Ganz leicht hat es sich der Hersteller freilich nicht gemacht: Neben den bekannten Raumschiffen Broadword, Morningstar, Sartha usw. sind auch zwei völlig neue Schiffs-



typen dabei. Auf der Seite der Konföderation ist das die "Wraith" und auf der Seite der Kilrathi kämpft ein Schiff namens "Jrathex". Ganz in der Entscheidungsfreiheit des Spielers liegt übrigens auch der

Die beiden neuen Raumschiffe: Im Vieler Wraith und Jrathex.

Schwierigkeitsgrad der erstellten Missionen. Für jedes Raumschiff, das er auf den Bildschirm setzt, kann er den Erfahrungsgrad des Feindpiloten individuell festlegen.

Eine zusätzliche Sonderfunktion des Programms ist der "Wave Combat Mode". Hier können die Härtesten der Harten ihre Kampferfahrung auf die Probe stellen. In "Waves" die scheinbar gar nicht mehr enden wollen, stellen sich einem die verschiedensten Gegner mit willkürlich festgelegter Kampfstärke in den Weg. Wie in Wing Commander 1 und 2 kann sich der Pilot von seinen Kameraden Angel, Hobbes oder Maniac als Wingman assistieren lassen.

Tauschen erwünscht

Das Ganze wäre natürlich nur halb so sinnvoll, wenn man die erstellten Missionen nicht auch abspeichern und mit anderen Piloten tauschen könnte. WCA stellt zu diesem Zweck 24 Speicherplätze zur Verfügung. Jede der 24 zugehörigen Dateien mit der Benennung „MISSION.XXX" kann nach Belieben kopiert und weitergereicht werden. Einzige Voraussetzung: Der Spieler, mit dem Sie Ihre Missionen tauschen, muß ebenfalls über WCA verfügen. Wing Commander 1 oder 2 allein reicht nicht.

Thomas Borovskis ■



SPECS & TECHS

ISA	Tandem
VGA	Blaze
SVGA	Joytick
RAM	4,5 MB
386er	Sony/Minicore
HD	5 MB
MOUSE	General Mill

BESONDERHEITEN
• läuft nur ab 386er, nicht wie die Serie ab 286er

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Origin

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Der Titel täuscht: Archer MacLean ist zur Abwechslung mal kein berühmter Sportler, der seinen Namen einem Spiel geliehen hat, vielmehr hat sich der begnadete Programmierer damit selbst ein Denkmal gesetzt. Neben einigen recht passablen Heimcomputer-Spielen beglückte er vor zwei Jahren snooker-begeisterte Amiga- und Atari-ST-Besitzer mit einer sehr realistischen und gut spielbaren Simulation der feinen englischen Art des Billards. Der Haken an der Sache: Während die Nation auf der Insel neben Darts, Cricket und Rugby eifrig "snookert", findet sich in good old Germany nur eine kleine, zugegebenermaßen ständig wachsende Fangemeinde, die nicht dem klassischen Pool-Billard frönt. Aus diesem Grund hatte Mr. MacLeans erstes Programm auf dem kontinentalen Festland nur wenig Chancen, eine breite Käuferschaft anzusprechen. Dafür bietet das eben erschienene Pool die besten Voraussetzungen. Wer damals trotz des umfangreichen und für Außenstehende nicht unbe-

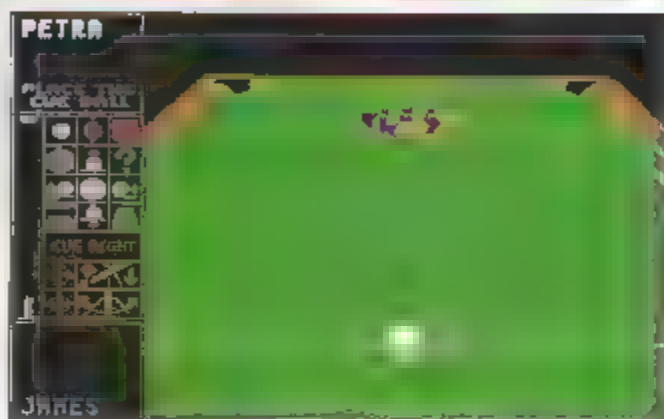
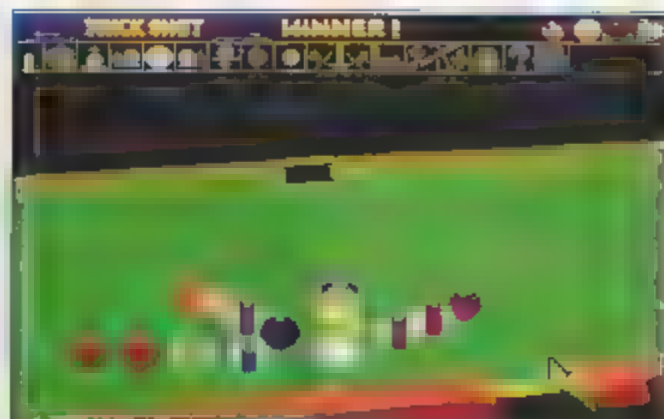
dingt leichtverständlichen Regelwerks bei der Jimmy-White-Variante zugriff, wird sich gleich heimisch fühlen. Das durchdachte Benutzer-Interface mit Icons und Mausbedienung hat sich bereits beim Vorgänger vorzüglich bewährt. Entgegen allen gültigen Konventionen zwingt Sie das Programm

Die sogenannte "View Line" ist vor allem für Einsteiger eine wertvolle Hilfe.

sich diesmal ein wenig umzuorientieren. Einen Menüpunkt müssen Sie erst mit der linken Maustaste anklicken und anschließend mit der rechten bestätigen, umständlicher geht's nicht.

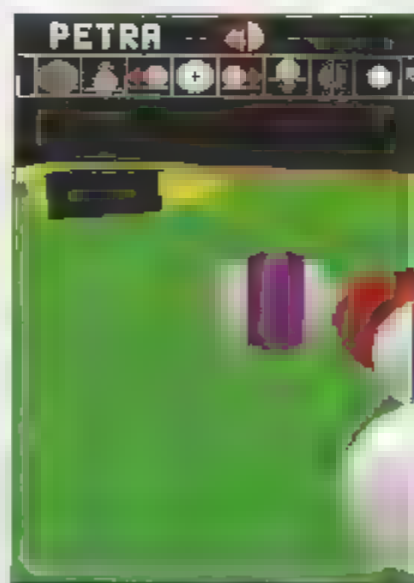
Willkommen im Club!

Nach dem Eingangsbildschirm, bei dem sich die Kugeln im Formationstanz üben, bietet Ihnen das Hauptmenü an, Ihren persönlichen Tisch zu kreieren. Zunächst wählen Sie eine der drei gängigsten Billardvarianten, die sich sowohl in Europa als auch in den USA



Jetzt geht's los: Anstoß zum Billard-Vergnügen.

größter Beliebtheit erfreuen. Unter der Option "Choose Type of Game" legen Sie die Anzahl der Mitspieler fest. Sie können zusammen mit einem Partner trainieren, ein Solo gegen einen Computergegner wagen oder ein Spiel mit der gesamten Familie bzw. Arbeitskollegen (bis zu 8 Personen) beginnen. Pool stellt Ihnen insgesamt 20 verschiedene Kontrahenten zur Verfügung, von "Disaster Dave" für den blutigen Einsteiger bis hin zu "Pete Perfect" für erfahrene Meister am Cue.



Dünn gesät und heiß ersehnt: Waschechte Pool-Billard-Simulationen sind Mangelware auf dem PC. Gegen das artverwandte "Jimmy White's Whirlwind Snooker" und das mittelklassige "Sharkey's 3 D-Pool" tritt Virgin Games mit einem weiteren hoffnungsvollen Kandidaten an: "Archer MacLean's Pool".

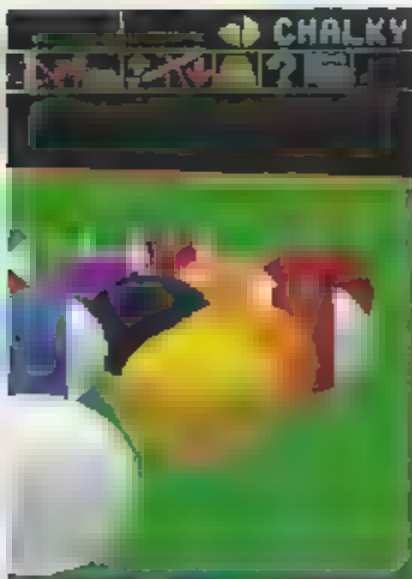
Archer MacLean's Pool

Neues aus dem Kugel-Lager

Die Quadratur der Kugel

Der Billardtisch wird in einer technisch sehr ausgefeilten 3D-Ansicht dargestellt. Mittels verschiedener Kamerafunktionen wird gezoomt und gedreht, daß es eine wahre Freude ist. Je nach Einstellung verfolgt man die weiße Kugel aus der "Hubschrauberperspektive" und macht quasi einen Rundflug über den Ort des Geschehens. Alle Bewegungen sind perfekt animiert und äußerst flott. Beim Test auf einem vergleichsweise langsameren 386 SX mit 16 MHz zeigte sich, daß selbst bei diesem PC die Kugeln an den Banden entlangzischen, als würde sie ein 486er über den grünen Filz scheuchen. Pool wurde im 320 x 200-Pixel-Modus bei 256

Die Nahansicht zeigt die Schwächen der grafischen gelungenen Grafik.



Farben programmiert, die gemeinhin runder Objekte leiden deshalb an teilweise recht unansehnlichen "Treppeneffekten". Und noch eine kleine Ungeheimnis stört das Vergnügen: Wenn man eine Kugel nur mit einem sanften Stupsen in der Tasche versenkt, rollt diese darauf zu und wird dann kurz vorher einfach ausgeblendet, anstatt daß sie behutsam in den Abgrund kuliert.

Statement



Kein Zweifel: Eine bessere PC-Billard-Software als Archer Maclean's Pool werden Sie momentan vergeblich suchen. Warum? Wegen fehlender Konkurrenz kann man das Programm eigentlich nur mit seinem damals schon recht ordentlichen Whirlwind Snooker vergleichen. Außer den geänderten Spielregeln werden aber kaum irgendwelche neue Geistesblitze geboten. Viele hätten sich sicherlich einige hochauflösende Zwischenbilder gewünscht, um etwas mehr Spielhallen-Atmosphäre auf den VGA-Monitor zu zaubern. Doggen fasziniert der hohe Grad an Realitätsnähe: alle Tricks und Kniffe, die man auch in Wirklichkeit einsetzen würde, sind mit wenigen Klicks auf einfachste Weise zu bewerkstelligen. Trotz einiger unschöner grafischer Schnitzereien: Freuen wir uns, daß nun auch im Bereich des Pool-Billards ein insgesamt recht ordentlich aufgemacktes Programm zur Verfügung steht. Wer auf eine solche Simulation gewartet hat, sollte zuschlagen.

Quiet please!

Ein großer Mangel von Pool ist die kaum vorhandene Musik. Es ist schon komisch: Zu Beginn wird die Art der Soundkarte abgefragt, aber während des Spiels werden Sie außer der unspektakulären Begrüßungsmelodie nichts hören. Aber auch bei den Effekten schaut es nicht besser aus: Wer zur obligatorischen Kreide greift, nimmt ein sonderbares Geräusch wahr, das wohl am

Quicksoft

Quicksoft GmbH, Bismarckstraße 10, D-1000 Berlin 67, Tel. (030) 31 146 1, Fax (030) 31 146 2, Telex (030) 31 146 3

Quicksoft ist ein Tochterunternehmen der Quicksoft AG, Berlin, Tel. (030) 31 146 1, Fax (030) 31 146 2, Telex (030) 31 146 3

Auf die unverbindlich empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller !!!

31,6%

Nachlaß Nachlaß

NEU NEU NEU NEU NEU NEU Auf folgende Spiele 33% Nachlaß			
Programme	Artige IBM-PC	Programme	Artige IBM-PC
Advent	10,00	Advent	10,00
Advent 2	10,00	Advent 2	10,00
Advent 3	10,00	Advent 3	10,00
Advent 4	10,00	Advent 4	10,00
Advent 5	10,00	Advent 5	10,00
Advent 6	10,00	Advent 6	10,00
Advent 7	10,00	Advent 7	10,00
Advent 8	10,00	Advent 8	10,00
Advent 9	10,00	Advent 9	10,00
Advent 10	10,00	Advent 10	10,00
Advent 11	10,00	Advent 11	10,00
Advent 12	10,00	Advent 12	10,00
Advent 13	10,00	Advent 13	10,00
Advent 14	10,00	Advent 14	10,00
Advent 15	10,00	Advent 15	10,00
Advent 16	10,00	Advent 16	10,00
Advent 17	10,00	Advent 17	10,00
Advent 18	10,00	Advent 18	10,00
Advent 19	10,00	Advent 19	10,00
Advent 20	10,00	Advent 20	10,00
Advent 21	10,00	Advent 21	10,00
Advent 22	10,00	Advent 22	10,00
Advent 23	10,00	Advent 23	10,00
Advent 24	10,00	Advent 24	10,00
Advent 25	10,00	Advent 25	10,00
Advent 26	10,00	Advent 26	10,00
Advent 27	10,00	Advent 27	10,00
Advent 28	10,00	Advent 28	10,00
Advent 29	10,00	Advent 29	10,00
Advent 30	10,00	Advent 30	10,00
Advent 31	10,00	Advent 31	10,00
Advent 32	10,00	Advent 32	10,00
Advent 33	10,00	Advent 33	10,00
Advent 34	10,00	Advent 34	10,00
Advent 35	10,00	Advent 35	10,00
Advent 36	10,00	Advent 36	10,00
Advent 37	10,00	Advent 37	10,00
Advent 38	10,00	Advent 38	10,00
Advent 39	10,00	Advent 39	10,00
Advent 40	10,00	Advent 40	10,00
Advent 41	10,00	Advent 41	10,00
Advent 42	10,00	Advent 42	10,00
Advent 43	10,00	Advent 43	10,00
Advent 44	10,00	Advent 44	10,00
Advent 45	10,00	Advent 45	10,00
Advent 46	10,00	Advent 46	10,00
Advent 47	10,00	Advent 47	10,00
Advent 48	10,00	Advent 48	10,00
Advent 49	10,00	Advent 49	10,00
Advent 50	10,00	Advent 50	10,00
Advent 51	10,00	Advent 51	10,00
Advent 52	10,00	Advent 52	10,00
Advent 53	10,00	Advent 53	10,00
Advent 54	10,00	Advent 54	10,00
Advent 55	10,00	Advent 55	10,00
Advent 56	10,00	Advent 56	10,00
Advent 57	10,00	Advent 57	10,00
Advent 58	10,00	Advent 58	10,00
Advent 59	10,00	Advent 59	10,00
Advent 60	10,00	Advent 60	10,00
Advent 61	10,00	Advent 61	10,00
Advent 62	10,00	Advent 62	10,00
Advent 63	10,00	Advent 63	10,00
Advent 64	10,00	Advent 64	10,00
Advent 65	10,00	Advent 65	10,00
Advent 66	10,00	Advent 66	10,00
Advent 67	10,00	Advent 67	10,00
Advent 68	10,00	Advent 68	10,00
Advent 69	10,00	Advent 69	10,00
Advent 70	10,00	Advent 70	10,00
Advent 71	10,00	Advent 71	10,00
Advent 72	10,00	Advent 72	10,00
Advent 73	10,00	Advent 73	10,00
Advent 74	10,00	Advent 74	10,00
Advent 75	10,00	Advent 75	10,00
Advent 76	10,00	Advent 76	10,00
Advent 77	10,00	Advent 77	10,00
Advent 78	10,00	Advent 78	10,00
Advent 79	10,00	Advent 79	10,00
Advent 80	10,00	Advent 80	10,00
Advent 81	10,00	Advent 81	10,00
Advent 82	10,00	Advent 82	10,00
Advent 83	10,00	Advent 83	10,00
Advent 84	10,00	Advent 84	10,00
Advent 85	10,00	Advent 85	10,00
Advent 86	10,00	Advent 86	10,00
Advent 87	10,00	Advent 87	10,00
Advent 88	10,00	Advent 88	10,00
Advent 89	10,00	Advent 89	10,00
Advent 90	10,00	Advent 90	10,00
Advent 91	10,00	Advent 91	10,00
Advent 92	10,00	Advent 92	10,00
Advent 93	10,00	Advent 93	10,00
Advent 94	10,00	Advent 94	10,00
Advent 95	10,00	Advent 95	10,00
Advent 96	10,00	Advent 96	10,00
Advent 97	10,00	Advent 97	10,00
Advent 98	10,00	Advent 98	10,00
Advent 99	10,00	Advent 99	10,00
Advent 100	10,00	Advent 100	10,00

Der Einfachheit halber: Die Icons von Pool

Schon der Vorgänger "Whirlwind Snooker" überzeugte durch eine ausgereifte Benutzeroberfläche. Mit übersichtlich angeordneten Icons läßt sich das Geschehen aus allen nur denkbaren Perspektiven begutachten. Ein Mausklick genügt und das Spielfeld wird stufenlos vergrößert und verkleinert. Ein weiterer Klick und eine Hilfslinie erscheint. Nach kurzer Eingewöhnung verzichtet man sogar ganz auf die kleinen Bildchen am oberen oder linken Bildschirmrand und kontrolliert fast ausschließlich mit den beiden Maustasten die äußerst flexible Kamera. Auch kleinste Feineinstellungen sind möglich, was selbst den penibelsten Konner zufriedenstellen sollte.

Um Ihnen eine Vorstellung von der unkomplizierten und angenehmen Steuerung zu vermitteln, erklären wir an dieser Stelle deren wichtigsten Bestandteile.

View Cue Ball: Die weiße Kugel, der sogenannte "Cue Ball" oder kurz "Q-Ball" wird groß eingeblendet.

Player Status: Neben dem Namen des Spielers wird je nach Modus angezeigt, welche Kugel als nächstes versenkt werden muß oder wie viele Fouls bereits angesammelt wurden.

Chalk Cue: Das Handwerkszeug, das jeder Billard-Spieler für optimale Spins benötigt.

Set Power: Von entscheidender Bedeutung ist, welche Energie Sie in den Stoß legen. Oft ist man mit einem vorsichtigen Antippen des Q-Balls besser beraten als mit brachialer Gewalt.

Screen Type: Je nach Situation und persönlicher Vorliebe kann man die Iconleiste am linken oder oberen Bildschirmrand positionieren.

Zoom Out / Zoom In: Das elektronische Auge bewegt sich auf den Tisch zu bzw. entfernt sich je nach gedrückter Maustaste in kleinen oder großen Schritten.

Cue Left/Cue Right: Mit der weißen Kugel als Dreh- und Angelpunkt schwenkt die Kamera nach links oder rechts. Auch hier läßt sich die Rotationsgeschwindigkeit nach Belieben beschleunigen und verlangsamen.



View Line: Durch die Hilfslinie läßt sich der Weg der Kugel exakter planen. Wohlweisend deutet eine zweite Gerade an, in welchem Winkel die Kugel von der Bande abprallt.

Game Control: Das Spiel wird abgebrochen und zurück zum Hauptmenü verzweigt. Sie können die begonnene Partie aber jederzeit fortsetzen, wenn nicht inzwischen eine andere Einstellung gewählt wird.

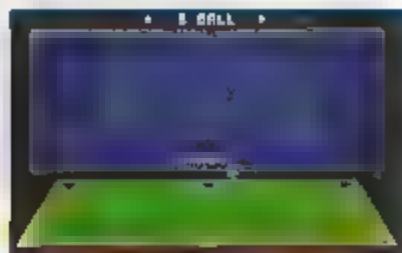
Information: Ein Bildschirm mit erläuternden Erklärungen wird angezeigt.

Top Spin, Side Spin Left und Right, Back Spin: Mit diesen vier Icons legen Sie fest, an welcher Stelle die Kugel getroffen wird. Legt diese unmittelbar an der Bande, läßt sich diese Einstellung nicht verändern, da man nur im oberen Bereich der Kugeloberfläche einen passablen Stoß ausführen kann.

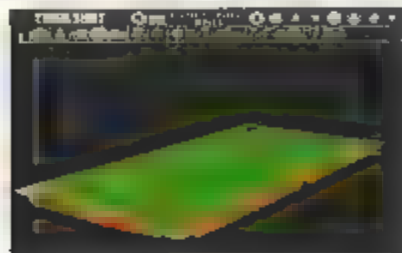
Take Shot: Alles ok? Ein Klick und ein angedeuteter Cue führt den Stoß aus.

Plan View: Ein Blick aus der Totalen sorgt für den nötigen Überblick.

View Angle Decrease/Increase: Mit diesen Icons bestimmen Sie, ob Sie nur knapp über die Tischkante oder schräg von oben auf das Geschehen blicken.



**Allein, zu zweit, zu acht:
Pool bietet auch diverse
Turnier-Modi.**



**Im Trickshot-Editor können
Sie Ihrer Phantasie freien
Lass lassen.**

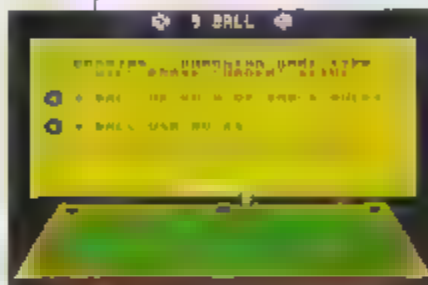
ehasten auf einen Defekt der Lautsprecher schießen läßt lediglich bei gekonnten Einlagen oder dem Gewinn eines Matches reißt man das Publikum zu Standing Ovationen hin. Mit dem typischen "Plonk" beim Einlochen und dem unangenehmen Ton, wenn der Stab von der Kugel abrutscht, ist Pool wirklich kein Spiel, das man wegen des tollen Soundcs läßt

Probieren geht über Studieren

Der mitgelieferte Trick Shot-Editor ist die ideale Spielwiese für experimentierfreudige Bastler. Nach dem Motto "Wie es Euch gefällt" lassen sich alle Bälle beliebig auf dem Tableau platzieren. Außerdem unterstützt Sie eine Löschi- und Undo-Funktion bei Ihren Versuchen. Besonders gut gelungene Anordnungen dürfen auf einer speziellen "Save Disk" abgespeichert werden und können

dem staunenden Publikum bei passender Gelegenheit vorgeführt werden. Auch für Einsteiger eignet sich der Editor, um Erfahrungen in Sachen Kugelverhalten zu sammeln und selbst aus ungünstigen Positionen noch einen ordentlichen Stoß ausführen zu können.

Petra Maueröder



3 x Pool-Vergnügen

Pool ist nicht gleich Pool. Um den unterschiedlichen Vorlieben der Spieler gerecht zu werden (schließlich wird Billard überall ein wenig anders gespielt), hat die Archer Maclean-Crew drei verschiedene Varianten integriert. Diese lassen sich im Optionen-Menü zusätzlich in Einzelheiten verändern. Um einen ersten Eindruck von der Flexibilität von Pool zu bekommen, sollten Sie sich zunächst den Demo-Modus zu Gemute führen. Bei dem zwei Computergegner gegeneinander antreten. Das ist die bequemste Methode, um auch hierzuwande unbekannte Versionen kennenzulernen.

Das Handbuch enthält im Anhang die offiziellen Regeln und erklärt vor allem, wann und wie ein Foull geahndet wird. Hier ist der gravierendste Unterschied zwischen den einzelnen Pool-Arten. Bei den 8-Ball-Spielen müssen die eigenen Kugeln ("Spots" oder "Stripes") in den sechs Taschen des Billardtisches versenkt werden, bevor man zum Schluß die schwarze Kugel verschwinden lassen darf. Spielen Sie hingegen nach den Original "9-Ball-USA-Tournament-Rules" müssen Sie die nummerierten Kugeln exakt nach der Reihenfolge vom Tisch entfernen. Dabei gibt es selbstverständlich noch eine Reihe von Kleinigkeiten zu beachten und selbstanspruchsvolle Spieler werden dabei auf ihre Kosten kommen.

**Der Hilfsbildschirm
erschlägt einen
fast mit seiner
Informationsfülle.**



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286er	Soundblaster
MS-DOS 2.00	Rolland
MEMORIO	General Mill

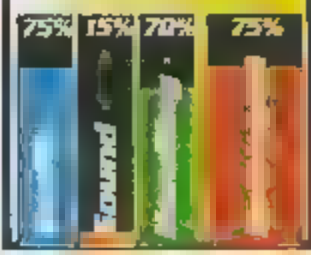
BESONDERHEITEN
exakte Umsetzung von
Harvey W. Snooker

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Virgin Games

RANKING

Simulation



Spieleranzahl 1-8

Handbuch englisch

Spiel englisch

Kopierschutz normal

Joysoft

Pinball Dreams

69.90

B Ball Deluxe	79.90
A-Train Constr.	49.90
Airbucks 1.2 dt	79.90
Batman at Krondor	89.90
Blue Force (US)	89.90
Day a Tentacle dt	89.90
Eye a Beholder 3 dt	84.90
Falcon 3.0 Data 2	84.90
Fields a Glory dt	99.90
Flashback dt	79.90
Flight 5	139.90
Harpoon Designer 3	84.90
High Command	89.90
Jurassic Park	79.90
Might a Magic 5 dt	99.90
NHL Hockey	89.90
Patriot	94.90
Pirates Gold 1 dt	99.90
Protostar	89.90
Sc Flight 4+5 Japan	84.90
Sensible Soccer	99.90
The Last Vikings	89.90
Tornado	84.90
Twilight 2000 dt	99.90
Wall Str Manager dt	94.90
War in the Gulf dt	84.90
Warlords 2	99.90
Wh. Two Worlds War	99.90
Wing C. Academy	89.90
X Wing Data	84.90

SONDERANGEBOT

Abandoned Pilot	29.90
Bane a Cosmic F dt	29.90
F 15 Strike Eagle 2	39.90
F 19 Stealth Fighter	39.90
Future Wars dt	29.90
Indy 3 EGA dt	39.90
Ishtar dt	29.90
K G B dt	39.90
Lands of Lore	89.90
Legend a Kyrandia dt	39.90
M1 Tank Platoon	34.90
Maupiti Island dt	19.90
Premiere Manager	34.90
Prince a Persia	29.90
Reach for the Skies	49.90
Shanghai 2	29.90
Shuttle	29.90
Vision dt	29.90
Wizardry 7 dt	89.90
Zak Mc Kracken dt	39.90
Car-Driver "5.25"	39.90
D. Cathedral dt 5.25"	39.90
Kaiser 5.25"	49.90
Rampart "5.25"	39.90
Risky Woods "5.25"	39.90
Star Trek dt 5.25"	59.90
Sherlock Hol. dt 5.25"	59.90

Burntime

dt*
89.90

Lands of Lore

dt
79.90

CD-ROM

7th Quest	129.90
Alien Warrior SVGA	99.90
B17-Stealth Service 2	99.90
Blue Force	99.90
Chessmaster 3000	109.90
CD ROM Labyrinth	299.90
Day of Tentacle	89.90
Dune dt Taid engl	109.90
Europ. Ch. Ship 92	39.90
Eye a Beholder 3	89.90
Goblins	139.90
Gunship 3000+Data	119.90
Hot News	29.90
Joysoft CD	19.90
Kings Quest 6	99.90
Indy 4 engl. talking	84.90
Leg. a Kyrandia "talk	69.90
Realms	39.90
Ringworld	94.90
Sherlock Holmes 2	99.90
Sherlock Holmes 3	69.90
Wing C. Ultima 6	49.90
World Atlas	64.90

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT**

VERSAND: DÜBENER STR. 394 50935 KÖLN 41. 0221/430-047 49 FAX 0221/4302187
50935 KÖLN - Juchrewag 5 0221 421500 52676 KÖLN - Mammas 21-15 E 1-15-15
53 1 Bonn Münster Str. 8 0228 659756 40244 D'agor Pampallureich 47 521 354445
603 1 Frankfurt 1 Fahrgasse 27 089 26 111 42062 Aachen - Ringel 51 12 3241 4069 2

Warlords 2

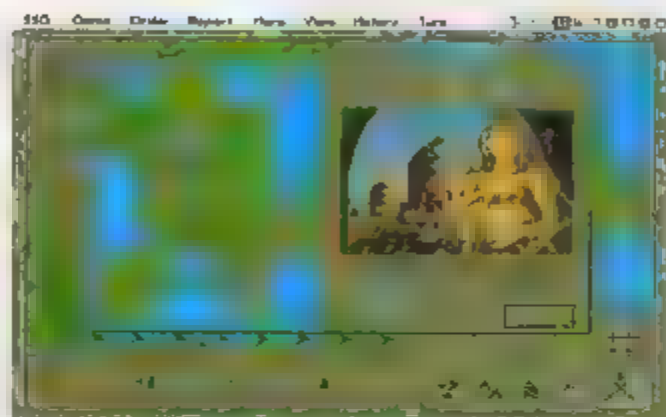
Trouble im Wunderland



Zwei Jahre sind vergangen, seit uns das australische Label "Strategic Studies Group" (SSG) mit dem ausgezeichneten Warlords beglückte. Der Nachfolger wurde gründlich durchgestylt und um wesentliche Bestandteile erweitert.

Ganz oder gar nicht" lautet die Devise bei Warlords 2. Ein bißchen Siegen oder Verlieren gibt es nicht - entweder verläßt man die Arena als Eroberer oder man wird von den gegnerischen Truppen in Grund und Boden gekämpft. Die Thematik dürfte diesmal auch diejenigen ansprechen, die normalerweise um Programme einen großen Bogen machen, deren Handlung in der Nähe von Waterloo, Stalingrad oder Kuwait spielt. Die Kämpfe wurden in eine abwechslungsreiche Fantasy-Welt eingebettet; weder blutiges Gemetzel noch

geisterhafte Todesschreie belasten ihr Gewissen - selbst allzu strenge Moralapostel werden bei solch einer jugendschutzfreundlichen Aufmachung die Waffen strecken müssen. Wenn es zu den unvermeidbaren Auseinandersetzungen kommt, erscheint auf dem Monitor lediglich ein riesiger Feuerball mit dem lapidaren Wörtchen "WAR" und in ei-



Die Heldin übt eine anziehende Wirkung auf alle Charaktere aus - das hebt die Stimmung.

nem Fenster werden die Heere Mann für Mann solange dezimiert, bis eine Macht die andere besiegt hat.

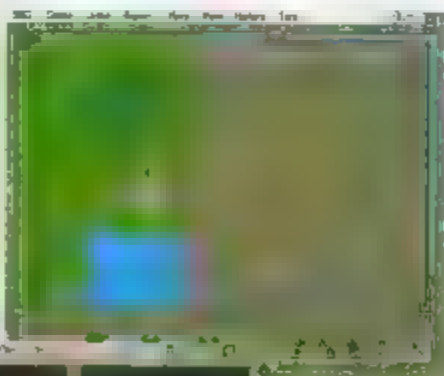
Stell Dir vor, es ist Krieg ...

und alle spielen mit. Ob Sie alleine oder zusammen mit anderen menschlichen Rivalen an den Start gehen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Zunächst gilt es, den Schwierigkeitsgrad festzulegen. Sechs Welten plus Zufallsgenerator bieten nahezu "unendlichen" Spielspaß. Als Greenhorn entscheiden Sie sich am besten für das Tutorial durch die "Isle of Tutoria". Auf diese angenehme Art und Weise werden Ihnen alle Dialogboxen, Icons und Anzeigen in leichtverständlichem Englisch erklärt. Sie übernehmen den Post der "Knights" und fighten gegen die "Evil Darklords". Sechs Städte und ebensoviele Ruinen dürfen genügen, um Ihren ersten Wissensdurst zu stillen. Dieses Szenario ist aber lediglich als Ein-

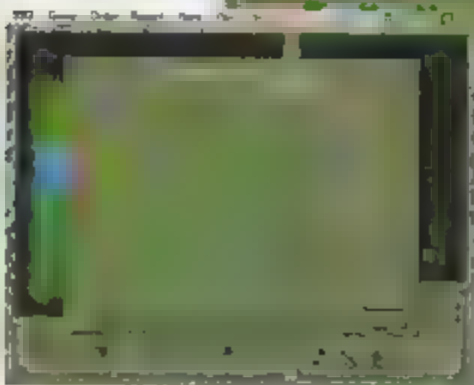
stiegshilfe gedacht, normalerweise kämpfen Sie auf Terrains mit 80 Städten, 40 Ruinen und maximal acht Gegnern. Zu Beginn eines neuen Gefechts bekommen Sie immer einen unwüchsigen "Hero" zur Verfügung gestellt. Wahlweise kann man auch auf eine "Heroine" zurückgreifen, die zumindest optisch mehr hergibt als der männliche Gegenpart. Im weiteren Verlauf ist es durchaus möglich, daß sich weitere gestandene Damen und Herren Ihrem Verband anschließen.

Metropolen in Flammen

Aus insgesamt 30 verschiedenen Armetypen, die auch zu einer schlagkräftigen Allianz zusammengefaßt werden können, dürfen Sie wählen. Die Rassen unterscheiden sich im wesentlichen durch Faktoren wie Kampfkraft und Reichweite. Ebenfalls wichtig ist die Angabe, wie lange die "Produktion" der jeweiligen Spezies dauert und was der Spaß ko-



In einem Report werden alle diplomatischen Beziehungen fein säuberlich aufgeführt (links).



stet. Außerdem besitzt jedes der Geschöpfe bestimmte Fähigkeiten - beispielsweise gelten Drogen gemeinhin als extrem flugtauglich. Nur in Städten können Sie diese Armeen "herstellen". Aus einem Fenster wählen Sie den Typ und müssen diesen dann finanzieren. Das Geld dafür bekommen Sie durch regelmäßige Zahlungen der Bewohner (auch Steuern genannt), während die Entwicklungszeit in Spielrunden abgegolten wird. Jeder Spieler kommt pro Runde einmal an die Reihe und kann nun seine Armeen durch Gebirge und Wälder über Gewässer und Straßen dirigieren. Sie können mit den Heeren eine bestimmte Strecke zu Wasser, zu Lande oder in der Luft zurücklegen, mit den Heroes Ruinen und Tempel erforschen und natürlich Städte angreifen. Der Ausgang des Schlagabtausches hängt hauptsächlich von der Stärke des Angreifers und Verteidigers ab. Auch die

Anzahl der einbezogenen Armee-Typen ist von entscheidender Bedeutung. Nach der Schlacht wird der Sieger vor die Wahl gestellt: Die Stadt in den eigenen Machtbereich integrieren (occupy), teilweise plündern, dafür aber eine reich geschöpfte Stadt in Kauf nehmen (pillage bzw. sack), oder die Siedlung bis auf die Grundmauern niederbrennen (raze). Das Grundstück ist anschließend zu nichts mehr zu gebrauchen, aber man hat dann wenigstens ein gut gefülltes Portemonnaie.

Prädikat: Empfehlungswort

Worlds 2 ist ein mit einem kräftigen Rollenspiel-Einschlag versehener Strategie-Lackerbissen. Dank famoser Maussteuerung und Pull-down-Menüs gehört Worlds 2 zu den ausgesprochen bedienerfreundlichen Programmen. Die Möglichkeiten moderner VGA-Gra-

fikkarten wurden nicht ausgenutzt (640 x 480 Punkte bei 16 Farben), die Bilder sind aber trotzdem durch die Bank von beachtlicher Qualität. Digitalisierte Sätze bekommen Sie ebenso zu hören wie eiliche Soundeffekte und angenehme Musikberiesung. Ausgesagte Strahlkraft und die gelungene Hilfsfunktion (ein-

fach gewünschtes Objekt mit der rechten Maustaste anklicken) sind zusätzliche Pluspunkte. Wie heißt es so schön auf der Packung: "Warlords 2 gives you more of everything". Dem kann man wohl uneingeschränkt zustimmen.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS

EGA	Textstar
VGA	Mem
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386	SoundMaster
10	6 MB
100	General MIDI

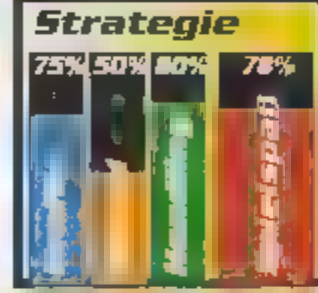
BESONDERHEITEN

Nachfolger zum Amiga-Kult-Hit

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER SSG

RANKING



Spieleranzahl	1-8
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

SOFTDREAMS

IBM	Compaq	HP	NEC	Philips	Sony	Toshiba	Wang	Yamaha
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0
5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0
6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0
7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0
8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0
9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0
12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0
13.0	13.0	13.0	13.0	13.0	13.0	13.0	13.0	13.0
14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0	14.0
15.0	15.0	15.0	15.0	15.0	15.0	15.0	15.0	15.0
16.0	16.0	16.0	16.0	16.0	16.0	16.0	16.0	16.0
17.0	17.0	17.0	17.0	17.0	17.0	17.0	17.0	17.0
18.0	18.0	18.0	18.0	18.0	18.0	18.0	18.0	18.0
19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0	19.0
20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0
21.0	21.0	21.0	21.0	21.0	21.0	21.0	21.0	21.0
22.0	22.0	22.0	22.0	22.0	22.0	22.0	22.0	22.0
23.0	23.0	23.0	23.0	23.0	23.0	23.0	23.0	23.0
24.0	24.0	24.0	24.0	24.0	24.0	24.0	24.0	24.0
25.0	25.0	25.0	25.0	25.0	25.0	25.0	25.0	25.0
26.0	26.0	26.0	26.0	26.0	26.0	26.0	26.0	26.0
27.0	27.0	27.0	27.0	27.0	27.0	27.0	27.0	27.0
28.0	28.0	28.0	28.0	28.0	28.0	28.0	28.0	28.0
29.0	29.0	29.0	29.0	29.0	29.0	29.0	29.0	29.0
30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0
31.0	31.0	31.0	31.0	31.0	31.0	31.0	31.0	31.0
32.0	32.0	32.0	32.0	32.0	32.0	32.0	32.0	32.0
33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0	33.0
34.0	34.0	34.0	34.0	34.0	34.0	34.0	34.0	34.0
35.0	35.0	35.0	35.0	35.0	35.0	35.0	35.0	35.0
36.0	36.0	36.0	36.0	36.0	36.0	36.0	36.0	36.0
37.0	37.0	37.0	37.0	37.0	37.0	37.0	37.0	37.0
38.0	38.0	38.0	38.0	38.0	38.0	38.0	38.0	38.0
39.0	39.0	39.0	39.0	39.0	39.0	39.0	39.0	39.0
40.0	40.0	40.0	40.0	40.0	40.0	40.0	40.0	40.0
41.0	41.0	41.0	41.0	41.0	41.0	41.0	41.0	41.0
42.0	42.0	42.0	42.0	42.0	42.0	42.0	42.0	42.0
43.0	43.0	43.0	43.0	43.0	43.0	43.0	43.0	43.0
44.0	44.0	44.0	44.0	44.0	44.0	44.0	44.0	44.0
45.0	45.0	45.0	45.0	45.0	45.0	45.0	45.0	45.0
46.0	46.0	46.0	46.0	46.0	46.0	46.0	46.0	46.0
47.0	47.0	47.0	47.0	47.0	47.0	47.0	47.0	47.0
48.0	48.0	48.0	48.0	48.0	48.0	48.0	48.0	48.0
49.0	49.0	49.0	49.0	49.0	49.0	49.0	49.0	49.0
50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0	50.0

Ultima VII Part II - Zusatzdiskette "The Silver Seed"

Baukasten

Alle wissen, wer die besten Rollenspiele schreibt. Doch Origin kann auch den Titel für sich verbuchen, die erste und einzige Softwareschmiede zu sein, die Zusatzdisketten für ihre Rollenspiele anbietet.

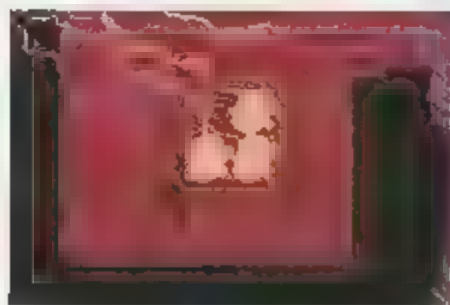
Seit einiger Zeit ist nun schon Ultima VII Part II auf dem Markt und auch für diesen Teil ist jetzt mit "The Silver Seed" eine Zusatzdiskette erschienen, mit der sich dem geneigten Spieler die Möglichkeit aufut, in die Vergangenheit der Schlangensinsel zu reisen. Dort sind wieder magische Waffen, ein Schlüsselring (siehe Kasten) und viele andere, auch für das Hauptprogramm interessante Sachen versteckt. Das Ziel dieser Datendiskette ist es, den Baum des Gleichgewichts zu pflanzen, um so die Schlangen-

insel vor dem sicheren Untergang zu bewahren

Sinn und Unsinn

Bei allen Datendisketten Editoren und Szenariodisketten stellt sich immer die große Frage, ob es sich lohnt, meist um die 60DM für mehr oder oft auch weniger Spiel auszugeben. Auch bei "The Silver Seed" ist diese Frage berechtigt. Im Vergleich zu der Datenmenge, die man mit dem Hauptprogramm für ca. 100 DM erworben hat,

ist die Zusatzdiskette ein Witz. Doch wenn es ihnen Spaß macht bzw. gemacht hat, "The Serpent Isle" zu spielen, so kann Ihnen die Zusatzdiskette bestimmt eine Verlängerung des Spielspaßes um ein bis zwei Tage bescheren. Eigentlich hätte



An die anfangs noch ungewöhnliche 3D-Perspektive hat man sich inzwischen ja gewöhnt...

man einen Schlüsselring und einen Ring, der alle magischen Zutaten unendlich bereitstellt auch im Hauptprogramm verstecken können. Die JA/NEIN-Frage ist die komplexe Formel: Spielspaß an Ulti-

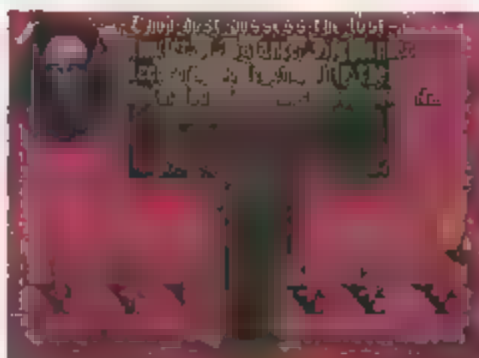
ma VI Teil II + Geldbeutelvolumen + Festplattenplatz (noch 4MB frei?) = X. Je höher X ausfällt, umso lohnender ist die Anschaffung für Sie.

FAZIT: Geschmacksache

Lars Geiger ■



Auf der Suche nach dem "Baum des Gleichgewichts" muß der Avatar in die Vergangenheit der Schlangensinsel zurückreisen.



Der Schlüsselring

"The Serpent Isle" war und ist für mich eines der besten und motivierendsten Rollenspiele überhaupt. Doch weder ich noch eine der mir bekannten Personen konnte sich mit der Unordnung in den Rucksäcken der bis zu fünf Gefährten anfreunden. Auf der Zusatzdiskette findet sich nun ein Schlüsselring, der alle ihm anvertrauten Schlüssel schluckt, so daß man an einer verschlossenen Tür nur noch diesen (wenn!) Ring ausprobieren muß, auf dem sich all die ca. 4562 Schlüsselschlüssel des Spieles befinden. Allein diesem Umstand ist es zu verdanken, daß sich auf meiner überfüllten Platte wieder ein Plätzchen für Ultima VII - Part II gefunden hat.



SPECS & TECHS

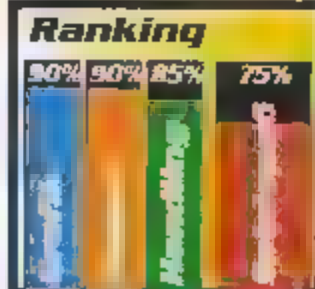
ISA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386er	Soundblaster
16 MB	Roland
MEM 590 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
andere Storys,
andere Features

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Origin

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

STARS WARS TIPS

Imperial Pursuit

Zuerst ein paar taktische Hinweise: Sternenzerstörer lassen sich recht einfach besiegen, wenn man zuerst die beiden runden Türme auf der Oberseite mit je drei Protonentorpedos entfernt und sich dann in den "toten Winkel" des Sternenzerstörers, nämlich die Stelle direkt hinter den Turbinen, begibt und in diese mit Lasern feuert. Wenn man ein größeres Schiff "disablen" muß, hilft es, Protonentorpedos auf das Schiff zu feuern, bis die Anzeige "shlds On" erscheint und dann erst die Ionenkanonen einzuschalten. Wenn eine Mission erfüllt worden ist, lohnt es sich, die verbleibenden TIEs, Gunboats oder sogar Sternenzerstörer zu vernichten, damit man mehr Punkte und vielleicht auch den "Halbmond des Kalidar" erreicht. Sollte man in einer Y-Wing-Mission von Gunboats, die immer wieder neu aus dem Hyperraum kommen, behindert werden, beschießt man sie so lange mit Lasern, bis kurz die Anzeige "shlds On" erscheint und "disabled" sie dann mit Ionenkanonen. Nur tauchen keine neuen mehr auf. Kommt man in einer Mission trotz der Tips nicht weiter, dann lädt man mit einem Diskeditor die Pilotendates (*.plt) und erhöht in der Zeile ZEO das zwölfte Bit um 1 und in der Zeile ZFO das vierte Bit um 1.

Mission 1

Evacuate Yavin, A-Wing

Es geht darum, fünf Corvetten zu beschützen, bis diese den Hyperraum entern. Man sollte dabei den Gunboats keine Beachtung schenken und sofort zu der feindlichen Fregatte fliegen und dort alle erscheinenden TIE Bomber vernichten. Sollte einer aus Versehen durchkommen und kurz vor den Corvetten sein, schickt man ihm einfach ein Torpedo hinterher. Eine Zweiergruppe TIE-Fighter wird versuchen einen davon abzuhalten, doch man sollte diese erst bekämpfen, wenn al-

le Corvetten im Hyperraum verschwunden sind, da sonst zu viele Bomber an einem vorbeifliegen und den Corvetten den Garauß machen.

Mission 2:

Provide Area Protection, X-Wing

Hier muß man zwei Dreiergruppen Transporter eine Dreiergruppe Shuttles und eine Zweiergruppe Frachter beschützen, bis diese den Hyperraum entern. Es werden immer neue Wellen Gunboats kommen, die man so schnell wie möglich beseitigen sollte. Wenn die Frachter angekommen sind, sollte man sich in deren Nähe aufhalten, weil nacheinander zwei Zweiergruppen feindlicher Transporter mit Torpedos kommen. In dem Moment, in dem man diese Nachricht vom Computer erhält, sollte man von den Gunboats ablassen und sich die Transporter vorknöpfen. Wenn sie nahe herangekommen sind, mit Laser (Fire linked) feuern, wenn sie weit weg sind mit je zwei Torpedos.

Mission 3:

Evacuate Cruiser Maximus, X-Wing

Hier muß man ebenfalls Shuttle und Transporter eskortieren, bis sie den Hyperraum erreichen. Gleich zu Anfang sollte

man alle Laser in die Schilde laden und dann alle Energie auf die Triebwerke stellen, da man am Anfang ziemlich weit weg vom Geschehen ist. Auf dem Weg dorthin funkelt man Shuttles und Transportern, daß sie endlich den Hyperraum entern sollen (SHIFT H). Kurz bevor man an den eigenen Transportern vorbeigeflogen ist, stellt man die Energieversorgung wieder auf die Einstellung, mit der man persönlich am besten kämpfen kann (bei mir Schilde auf 3/4, Laser auf voll) und entledigt sich dann aller Jäger, die an einem vorbeirauschen (öffert auf die Karte schauen), meist sind dies TIE-Interceptors und ab und zu auch Bomber.

Mission 4:

Protect Frigate Anvil, A-Wing

Es geht darum, eine Fregatte und eine Corvette bei ihrem Rendezvous zu beschützen. Zuerst bleibt man stehen und lädt die Schilde auf. Wenn die feindliche Fregatte ankommt, fliegt man darauf zu und vernichtet alle TIE Bomber. Wenn die Fregatte wieder weg ist, fliegt man zur eigenen zurück und wartet bis sie meist auf der anderen Seite wieder kommt. Dann wiederholt man die Prozedur, bis die Corvette und die Fregatte den Hyperraum geentert haben (beim

SECRET WHISPER

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht: Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel jagelang die Zähne ausgeblasen hat oder einmüde feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhelm fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit DM 20,- honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe DM 300,-.

Wenn das kein Ansporn ist, so "spreizend" läßt sich selten Geld verdienen. Oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken.

COMPUTE! Verlag
PC Games

Kontaktwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Worten kann man auch die TIE-Interceptor erledigen)

Mission 5:

Abandon Ship, X-Wing

Man soll aufpassen, daß die Fregatte evakuiert wird. Dies geschieht, indem eine Corvette und drei Transporter andocken und wieder wegfliegen. Dann soll sie zerstört werden. Am Anfang fliegt man sofort zur Markierungs-Boje, legt die Laserenergie in die Schilde und stellt die Laser auf Null und die Schilde auf halb. Wenn die Gunboats kommen, funkt man den anderen, daß sie eins angreifen sollen, während man selbst ein anderes angreift (dazu wieder alte Energieverteilung einstellen). Man muß alle drei so schnell wie möglich vernichten, um dann wieder zurückzufliegen (Laser auf Null, Schilde auf halb). Auf dem Weg funkt man allen Transportern, in denen sich schon Officers befinden, sie sollen den Hyperraum entern. Kurz bevor man ankommt, erscheint eine feindliche Corvette, auf die man zwei Torpedos abfeuert. Dann stellt man die normale Energieverteilung ein und sagt den anderen X-Wings, sie sollen die inzwischen angekommenen Transporter vernichten. Sobald die Corvette anfängt, auf die eigene Corvette zu schießen, nähert man sich ihr mit einem Drittel Geschwindigkeit und feuert auf sie mit Fire Linked, bis sie zerstört ist. Dann hilft man den anderen X-Wings mit den Transportern. Wenn es ein Transporter schafft, die Corvette zu disablen, so ist die Mission schon verloren. Sollte allerdings einer die Fregatte disablen, so ist das nicht weiter schlimm. Wenn die Corvette ihre Docking-Operation beendet hat, zerstört man die Fregatte mit Fire Linked. Die paar restlichen Transporter sollten von den anderen X-Wings erledigt werden. Sobald die Fregatte zerstört ist, fliegt man zu den inzwischen angekommenen feindlichen Corvetten. Den beiden anderen X-Wings gibt man Order, die eine zu attackieren, während man selbst die andere mit vier Pro-

tonentorpedas und ein paar Lasern übernimmt. Auf keinen Fall sollte man sich als einziger in das Kreuzfeuer der beiden Corvetten begeben. Wenn diese vernichtet worden sind, kümmert man sich um die Gunboats, die immer wieder neu aus dem Hyperraum kommen. In dem Moment, in dem die eigene Corvette den Hyperraum geentert hat, ist die Mission gewonnen.

Mission 6 a:

Guard Repair Operations, X-Wing

Bei Mission 6 hat man zwei Missionsmöglichkeiten. Man sollte A nehmen. B ist unzumutbar schwer. Bei A soll man aufpassen, daß das Treffen zwischen einem disableden Frachter und einem Transporter ohne Hindernisse verläuft. Die Gefahr besteht durch Gunboats, die immer neu aus dem Hyperraum kommen. Die Gruppe Mu ist nur auf einen selber angesetzt, daß man schon am Anfang Mu1 zerstören und Mu2 auf "Hull Dmg" schießen sollte, damit keine neuen kommen. Damit einem der Wingman dieses Gunboat nicht abschießt, sollte man ihn den Hyperraum entern lassen. Der Frachter wird von den Gruppen Nu, Tau und Rho angegriffen, hier geht man genauso vor. Man erhält später auch Unterstützung durch neutrale Y-Wings.

Mission 7:

Hide and Seek, Y-Wing

Hier soll man einen Transporter mit Food-Grain identifizieren und disablen. Am besten schenkt man den neutralen Frachtern keine Beachtung und wartet auf die Transporter. Da mit einem die Transporter nicht angreifen, schickt man auf die ersten vier je zwei Protonentorpedas und erledigt den fünften mit dem Laser. Den sechsten, der der Gesuchte ist, disabled man und identifiziert ihn. Nun sollten drei feindliche Shuttles ankommen, die man ebenfalls mit dem Laser röstet. Der Corvette, die viel zu spät ankommt, schenkt man keine Beachtung.

Mission 8b:

Destroy Comm Area, X-Wing

Hier hat man wieder die Qual der Wahl, man sollte Mission 8 nehmen (Bei A soll man knapp 50 Minen in 7 Minuten zerstören). Bei B muß man einen Comm Sat und knapp 20 Minen zerstören, zusätzlich setzen sich vier Y-Wings mit zwei Corvetten und ein paar Gunboats auseinander, das soll einen nicht weiter stören. Bei der Minenvernichtung sollte man nie für längere Zeit auf einen Punkt zufliegen, sondern die ganze Zeit querbeet feuern und versuchen, die Minen zu treffen. Meistens hat man dann den Comm Sat schon aus Versehen mit erwischt.

Mission 9:

Guard Cargo Transfer, A-Wing

Diese Mission gehört zu den leichtesten im ganzen Spiel. Man soll sechs Frachter beim Docken bewachen. Zwei Gunboats greifen die anderen beiden A-Wings an, also sollte man in diese recht gute Piloten setzen. Bis die ersten beiden feindlichen Transporter ankommen, sollte man sich mit diesen beschäftigen, dann auf den einen Transporter vier Missiles schießen und den anderen mit den Lasern erledigen. Dann wendet man sich wieder den Gunboats zu. Es werden während der zwei anderen Docking-Operations noch einmal je zwei Transporter ankommen. Diese erledigt man auf die gleiche Weise.

Mission 10:

Grain Snatch, A-Wing

Hier geht es darum, zwölf TIE-Fighters zu zerstören, sieben Container zu identifizieren und auf einen Frachter zu warten. Zuerst sollte man den dichtesten TIE selektieren (Taste "R", in der Regel Alpha 3) und auf ihn eine Missile abfeuern (nicht erst warten, bis das Fadenkreuz rot wird), dasselbe wiederholt man mit Alpha 4 und 5. Dann muß man dem Feuer aller sechs TIEs ausweichen und knöpft sie sich dann einzeln vor. Mittendrin stoßen dann auch noch die anderen sechs dazu. Nun identifiziert

man die sechs Container und wartet dann, bis ein Frachter den siebten abläuft. Nachdem man diesen identifiziert hat, wartet man nur noch, bis der eigene Frachter ankommt und verschwindet dann sofort im Hyperraum (sechs Gunboats und ein Sternenzerstörer warten auf einen).

Mission 11:

Capture Ghonn's Y-Wings, Y-Wing

Hier läßt sich nicht viel mehr zu der Mission sagen als in den Tips steht. Man greift die Corvette mit vier Protonentorpedas an, disabled sie (wobei man dem Kreuzfeuer der Y-Wings ausweichen muß) und wendet sich dann den Y-Wings zu. Anders als im Briefing steht, sollte man die Y-Wings mit Lasern auf "Shds Dn" bringen und sie dann disablen. Wenn man einen disabled hat, sollte man am besten sofort den anderen dieser Gruppe disablen, da dieser sonst die Shuttles zerstört, die an ihn docken sollen. Wenn alle Y-Wings und Shuttles im Colman Cruiser verschwunden sind und dieser im Hyperraum verschwunden ist, folgt man ihm.

Mission 12b:

Corvette Alley, X-Wing

Auch hier sollte man Mission 8 wählen, die mit dieser Strategie wesentlich einfacher ist als A. In dieser Mission soll man sieben Corvetten zerstören und wird dabei von Gunboats behindert. Man sollte zu Beginn die drei vordersten Corvetten und die ganz links fest einsperchern (SHIFT-F5 bis F8) und dann mit Schilde auf halb und Laser auf drei Viertel zu der linken hinfliegen. Den Wingman schickt man auf die Corvette ganz rechts. Man nähert sich ihr direkt von hinten, damit man keinen Schuß abbekommt. Wenn man in Schußweite ist, reduziert man die Geschwindigkeit und feuert mit Fire Linked auf die Triebwerke der Corvette. Wenn sie zerstört ist, gibt man volle Geschwindigkeit und erledigt die linke Corvette der zweiten Reihe nach dem selben Schema.

Wenn diese zerstört ist, schickt man alle sechs Protonentorpedos auf die Corvette ganz vorne (Dual Fire) und fliegt dann wieder nach dem selben Schema an die rechte Corvette der zweiten Reihe heran. Inzwischen sollten die Gunboats angekommen sein und schicken zwei Torpedos auf einen ab. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, die Schildenergie und die Laserenergie auf voll zu stellen und die Schilder immer wieder auszugleichen (dreimal "S") sowie die Laserenergie in die Schilde zu laden. Von den Angriffen der Gunboats läßt man sich aber nicht weiter stören sondern hält weiter auf die Corvette. Wenn man gute Leute in den Y-Wings und in dem anderen X-Wing hatte, sind die letzten drei Corvetten bereits zerstört und man kann den Gunboats durch den Hyperraum entkommen.

Mission 13:

Grain Exchange, Y-Wing

In dem Moment, in dem die drei neutralen Y-Wings ankommen, schießt man auf die beiden ersten je zwei Protonentorpedos und erledigt den dritten mit dem Laser. Nun schießt man auf jeden neutralen Frachter zwei Torpedos und erledigt dann Y-Wings, die eventuell noch übriggeblieben sind. Dann tritt man mit die beiden Frachter zu disablen. Wenn diese disabled sind, disabled man die Transporter und zu guter Letzt die Shuttles. Jetzt muß man warten (Geschwindigkeit = 0) und die Schilde aufladen. In dem Moment, in dem die drei Y-Wings "Beta" ankommen, schickt man den Wingman auf Beta 1 und übernimmt selbst Beta 2 und 3. Danach hilft man Red 2 bei Beta 1. Nun muß man nur abwarten, bis nach dem Verschwinden der eigenen Frachter und Transporter die Meldung "Mission complete" erscheint.

Mission 14:

Confirm Grain Delivery, A-Wing

Gleich zu Beginn sollte man Laser- und Schildenergie auf voll stellen und dann die TIEs

bekämpfen. Die beste Möglichkeit, dem Kreuzfeuer der Fregatte und den TIEs auszuweichen ist, einen TIE durch die Bögen, die er dreht, zu folgen und ihn dabei zu beschießen. Wenn er zerstört ist, nimmt man sich den nächsten vor (Taste "R"). In dem Moment, in dem die Transporter erscheinen, stellt man die Laserenergie auf 0 und identifiziert die ersten drei (Sigma). Nun ist die "Mission complete".

Mission 15:

Steal Advanced TIE Fighter, A-Wing

Zuerst sollte man das ankommende Shuttle vernichten und dann die Container identifizieren. Man zerstört alle Container bis auf die Gruppe "Psi" und alle Transporter, TIEs und Gunboats. Wenn alles bis auf den "Psi"-Container mit den TIE Advanced zerstört ist, wartet man auf die ankommenden Corvetten und schießt alle restlichen Missiles auf eine, die man danach auch von hinten unter Beschuß nimmt (wenn die Laser und Schilde auf voll sind und die Geschwindigkeit auf ein Drittel, ist man ungefähr genauso schnell wie die Corvette selbst) und die anderen derweil auf den neu angekommenen Transporter hetzt. Dann wiederholt man das Ganze mit der anderen Corvette. Wenn die "Docking Operation complete" ist, kann man noch den leeren Psi-Container zerstören und dann nach dem Frachter in den Hyperraum gehen.

Mission 16a:

Escort Convoy to Jump Point, A-Wing

Zuerst wartet man auf die Gunboats und zerstört diese dann (öffners auf die Karte gucken, ob eins vorbeigerauscht ist), dann wartet man auf die nächsten. In dem Moment, in dem die Fregatte ankommt, zerstört man die restlichen Gunboats bis auf eines, welches man dem Wingman überläßt. Dann fliegt man zur Fregatte und fängt alle TIE-Bomber ab (am besten immer einen mit einer Missile, den anderen mit dem Laser).

Mission 17:

Attack the Frigate Red Wing, A-Wing

Zuerst muß man sich der bereits anwesenden TIE Bomber entledigen und dann die Minen vernichten. Einmal geschahen, feuert man alle Missiles auf die Fregatte und hält sich dann in der Nähe der Fregatte auf um weitere TIE Bomber abzufangen. Dabei gibt es einen Trick: Man zerstört zwei Bomber und schießt den dritten auf "Hull Dmg", so daß er zur Fregatte zurückfliegt und Verstärkung holt. Das dauert eine Weile, die die Corvetten nutzen können.

Mission 18:

Capture Imperial Gunboats, Y-Wing

Diese Mission ist eine der schwersten. Zuerst gibt man dem Wingman Befehl, eine Corvette anzugreifen. Man selbst feuert dann sechs Torpedos auf eine andere und dann die letzten beiden auf die, die der Wingman angreift. Den Rest dieser Corvette erledigt man mit dem Laser. Dann fliegt man zur dritten Corvette, nähert sich ihr von hinten, gibt dem Wingman Befehl, sie anzugreifen und feuert selbst in die Triebwerke (Dual Fire). Nun sollte man die Minen entfernen und schließlich die Gunboats disablen und die Container identifizieren. Danach beschäftigt man sich mit den TIE-Bombern, bis drei feindliche Shuttles aus dem Hyperraum kommen. Dann sollte man von den Bombern ablassen und die Shuttles vernichten.

Mission 19:

Capture Corvette X, Y-Wing

Hier kann man nicht mehr dazu sagen, als im Briefing steht. Die gesuchte Corvette ist die fünfte im Zielcomputer (am besten fest einspeichern), man schickt sechs Torpedos auf die Corvette darüber, zwei auf sie selbst und beseitigt dann die Minen (immer in Bewegung bleiben, sonst hat die Corvette ein leichtes Ziel). Nun nähert man sich der Corvette von hinten, schießt sie mit den Lasern auf "Shields On" und disabled

sie dann mit den Ionenkanonen. Jetzt kann man sie (falls das noch nicht geschahen ist) identifizieren und dann den eigenen Gunboats im Kampf mit den imperialen Gunboats helfen. Nachdem die Corvette und der eigene Transporter im Hyperraum verschwunden sind, erhält man die Meldung "Mission complete".

Mission 20:

Defend the Ram's Head, X-Wing

In dieser Mission muß man zwei Corvetten gegen einen imperialen Angriff verteidigen. Gleich nachdem die Fregatte ausgekreuzt ist, fliegt man auf diese zu (nicht zu dicht) und fängt alle TIE Bomber ab, woher man keine Protonentorpedos verwenden darf. Auf keinen Fall sollte man die TIE Advanced bekämpfen, da danach nur mehr und bessere TIE Advanced aus der Fregatte kommen würden. In dem Moment, in dem die feindliche Corvette ankommt, feuert man alle sechs Protonentorpedos auf diese ab. Später kommen noch drei Transporter, die man dann sofort mit dem Laser angreifen sollte, damit sie nicht dazu kommen, die Protonentorpedos auf die Corvetten zu schießen. Nachdem die Corvetten im Hyperraum verschwunden sind, folgt man ihnen und genießt die letzte Zwischenszenen und die Ordensverleihung und freut sich auf die nächste Missionsdisk.

Malte Schmidt

Syndicate

Um auch bei Syndicate den Geldsorgen ein Ende zu bereiten, müssen Sie diesmal allerdings zu einem Hex-Editor greifen. Dort schnappen Sie sich irgendeinen Spielstand (*.gam) und gehen in die zweite Zeile. Diese ändert man folgendermaßen:
0010: ?? ?? ?? ?? FF FF FF 7F usw.

Die "?" stellen beliebige Ziffern dar, die aber für den Cheat nicht von Bedeutung sind und

TIPS & TRICKS

die von Spielstand zu Spielstand variieren können. Die Ziffern "FF FF FF 7F" stellen den eigentlichen Cheat dar. Nach dem erneuten Start dieses Spielstandes sollten Sie über die nette Summe von **2.147.483.647 Credits** verfügen und das nötige Kleingeld immer parat haben.

Felix Ko

ULTIMA UNDERWORLD II

Schummeltrick für Ultima Underworld 2

Dieser Cheat verwandelt einen Zaubertrank in einen Gegenstand, der sich unendlich oft benutzen läßt. Man stellt einen Zaubertrank vor sich hin, bearbeitet diesen mit einigen Feuerballen oder Blitzschlägen und schon verwandelt sich der Trank in ein Häufchen Asche, welches genau die Auswirkungen wie der ursprüngliche Trank hat. Dieses Aschehäufchen kann jedoch nun beliebig oft benutzt werden! Besonders wirkungsvoll ist dies bei Mana Regain, Greater Heal, Iron Flash, Freeze Time. Derart gerüstet wird selbst der Endkampf noch so einfach.

Robert Schönduwe

X-WING

In einer der älteren Ausgaben der PC Games war ein Trick abgedruckt, wie man seine Pilotendaten (.plt) verändern kann. Mit diesem Trick macht man sich einen Top-Piloten. Danach macht man sich einen neuen Piloten, der nicht getötet werden muß. Kurz bevor man ENTER MISSION eingibt, geht man unter FLIGHT GROUP, klickt einfach eine andere Maschine an (X,Y,A-Wing) und dann klickt man noch auf den Top-Piloten, dessen Bild anschließend oben erscheint. Auf diese Weise bekommt man einen bzw. jede Menge gute Fliegermänner!

Thomas Richter

Whale's Voyage

Produkt	Verkauf	Kauf
Computerparts	Lapis	Castaa
Food	Lapis	Sky Boulevard
Infusions	Lapis	Sky Boulevard
Perfume	Lapis	Sky Boulevard
Titanium	Arboris	Sky Boulevard
Machineparts	Lapis	Sky Boulevard
Gold	Nedax	Sky Boulevard
Cyberneticparts	Lapis	Castaa
Calcium	Arboris	Sky Boulevard
Reactorparts	Lapis	Castaa
Oxygenecarbonat	Lapis	Sky Boulevard
Brainimplants	Lapis	Castaa
Contraceptives	Lapis	Sky Boulevard
Textiles	Lapis	Sky Boulevard
Opticals	Lapis	Castaa
Water	Lapis	Nedax
Power supplies	Lapis	Sky Boulevard
Latex	Lapis	Sky Boulevard
Drugs	Lapis	Arboris
Soundreceivers	Lapis	Castaa
Iron	Nedax	Inoid
Bauxit	Nedax	Inoid
Radioactives	Lapis	Sky Boulevard
Medicinesupplies	Lapis	Sky Boulevard
Bloodsurrogate	Lapis	Sky Boulevard
Winesurrogate	Lapis	Sky Boulevard
Light Weapons	Lapis	Sky Boulevard
Heavy Weapons	Lapis	Sky Boulevard
Ammunition	Lapis	Sky Boulevard
Computergames	Lapis	Castaa

Wolfgang Gruber

schicke Bewegung ausgelöst wird. Leute mit schwächeren Nerven versuchen es mit der Taste "G".

Sobald man sich in der Nähe von Krondor befindet, wird man gefragt, ob man der Straße, die zur Burg führt, folgen will - "Yes" (das der Burg) Bild erscheint und, bewegt man die Maus über den Bildschirm, es erscheinen einige Bezeichnungen: z.B. Shop = Laden, Inn = zum Schlafen. Versucht man "Palace", erfährt man, daß die Tore geschlossen sind. Glücklicherweise gibt es noch einen anderen Weg, und zwar durch die Kanäle schon. Der Eingang befindet sich (auf der Benutzeroberfläche) unterhalb der Tore in den Feisen. Doch man kann den Palast nicht ohne weiteres betreten. Hierzu braucht man die Hilfe von James. Dieser wird von einigen Nighthawks (schwarze Kleidung) attackiert, die ihr töten müßt. Danach (wenn noch alle Helden am Leben sind) läuft man durch den Seitengang, der sich nach Norden verzweigt.

Durch ein Gitter gelangt man in den Palast. Den passenden Schlüssel trägt James bei sich. Das besagte Gitter ist in einem Raum östlich der Stelle, wo man James gefunden hat. Seht ihr die Leiter, drückt auf den linken Mausknopf. Habt ihr die richtige Leiter gefunden, ist der erste Teil geschafft!

Abschnitt 2

Im zweiten Spielabschnitt soll der Spieler James, Garath und Owyn zur Stadt Romney führen, wo sie eine Abteilung von King Lyons Truppen in einer Taverne treffen sollen. In der Kanalisation unter Krondor treffen James und Garath Owyn. Vereint macht man sich auf den Weg nach Romney. Den Ausgang aus der Kanalisation (entspricht dem in Abschnitt 1 benutzten Eingang) findet man südlich. Zwischen Krondor und Malac's Cross, in der Nähe des Tempels von Rutia lauert eine Gruppe von Nighthawks. Hat man Probleme, sie zu töten, kann man sie an der Bergkette südlich der

Komplettlösung Teil 1

BETRAYAL AT KRONDOR

Allgemeines

Auf jeden Fall sollte jede Exploration, die man findet, untersucht werden ("examine"). Mit dem rechten Mausknopf kann man einige Informationen aufrufen. Sollte trotzdem ein Charakter vergiftet oder krank werden, sollte man entweder schnell Gegengift finden, sich in einem Tempel heilen lassen oder Stärkungsmittel zu sich nehmen. Verbunden mit viel viel Schlot. Bei einer Krankheit genügen meist 12 - 13 Stunden.

Abschnitt 1

Aufgabe im ersten Spielkapitel ist es, Krondor wohlbehalten zu erreichen und einen Weg zu finden, um in den Palast zu kommen.

Auf dem Weg nach Süden (sollte man Probleme haben, die Stadt zu finden, hilft die farbige, dem ORIGINAL (hast du etwa "ne Raubkopie?!!) beigelegte Karte. Krondor ist die südlichste Stadt des Königreichs von Muckamia) stößt man, nachdem die Stadt Zuhinter einem liegt, auf eine magische Folie in Form von vier magischen Kristallen, die aus dem Boden hervorbrechen. Drückt entweder mehrmals auf "Retreat" und nimmt einen anderen Weg nach Krondor - so umgeht man das Problem, oder versucht einfach Glück und durchquert die Folie. Es könnte aber sein, daß ein Mitglied der Gruppe durch einen magischen Blitz getötet wird, der durch eine unge-

Komplettlösung

RETURN OF THE PHANTOM

1. In der Gegenwart

Inspektor Raoul Montand von der Pariser Sureté, der Held unserer schauung schönen Geschichte, steht vor einem Rätsel. Am Premierenabend der Oper "Der Triumph des Don Juan" fällt der schwere Kronleuchter im örtlichen Kulturtempel von der Decke und begräbt mehrere Zuschauer unter sich. Erste Informationen erhält der Ermittler vom Direktor der Oper. Wie bei allen weiteren Gesprächen schöpft er dabei akribisch alle Fragemöglichkeiten aus. Durch den Zuschauerraum und den Orchestergraben gelangt Montand in einen kleinen Verschlag direkt unter der Bühne. Aus purer Neugier wirft er einen Blick durch das Guckloch links. Eine maskierte Gestalt huscht über die Bretter, die für viele Schauspieler die Welt bedeuten. Das wird doch

ne Probleme läßt sich die kleine Treppe unter die Öffnung schieben. Unser Kommissar klettert hinaus und sucht links den Bühnenmanager auf. Charles glaubt nicht an über sinnliche Phänomene, verweist einen eher an die Ballettänzlerin Julie Giry. Julie erholt sich hinter der Bühne vom Schock des Abends. Als Raoul versucht, auf der Wendeltreppe nach unten zu gehen, jagt es ihm selbst einen gehörigen Schauer über den Rücken. Aus heiterem Himmel purzelt ein Sandsock von der Balustrade herab und verfehlt ihn nur knapp. Ruhe bewahren und durchs Treppenhaus in den ersten Stock lautet jetzt die Devise. Julie in der rechten Garderobe erzählt von ihrer Großmutter, die seinerzeit auf telepathischem Wege mit Erik in Kontakt stand und sogar ein

Buch zu diesem Thema verfaßt hat. Außerdem glaubt die Balletterin, eine Ähnlichkeit zwischen dem neuen Star der Oper, Christine Florent, und Christine Daas zu entdecken. Letztere war anno 1881 das Objekt der Begierde des Phantoms.

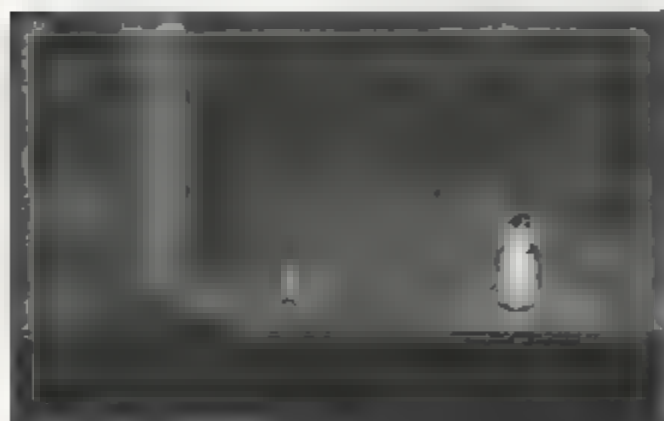
Warten doch mal sehen, was Fräulein Florent persönlich zu dieser These einfällt! Ihr Ankleideraum befindet sich im zweiten Stock links. In der Tat kühlt sich Christine in jüngster Zeit verfolgt. Ein hartnäckiger Verehrer hat ihr sogar eine Botschaft zukommen lassen. Raoul steckt die Notiz ein und klettert via Wendeltreppe auf die Empore. Ganz links baut er an der Halterung des Kronleuchters eine weitere Mitteilung.

Dieses Buch von Madame Giry könnte weitere Informationen zu Eriks Schicksal enthalten. Der Schmöker verstaubt im Regal links in der Bibliothek. Für alle, die noch Orientierungsschwierigkeiten plagten, eine kurze Wegbeschreibung: Durch den Zuschauerraum links ins Foyer und dann die mittlere Tür. Montand bemerkt, daß die wertvollen Schriftstücke aus dem Nachlaß des Phantoms aus der Glasvitrine rechts entwendet wurden. Im Büro links vom Foyer konfrontiert er den Direktor höflicherweise mit allen Erkenntnissen Lohn der Mühe. Eine weitere Botschaft. Es scheint ganz so, als habe das Phantom über natürliche Kräfte. Raoul bleibt trotzdem Realist. Aus der Einschätzung der Lage kundut,

zerreißt ein spitzer Schrei die Stille. Christine Florent fällt einem heimtückischen Attentat zum Opfer. Julie will beobachtet haben, daß der maskierte (!) Täter auf die Balustrade geklettert ist. Dienststeif spurtet Monsieur Montand hinterher. Da greift ihn von hinten eine Gestalt an.

2. 1881

Raoul blickt in die Augen der wunderschönen Christine Daas. Die hält den verwirrten Kommissar für ihren Verlobten Raoul de Chagny. Noch immer leicht benommen, stolpert der Held zur rechten Bühnenseite. Hier erweckt eine gelbe Scheinwerferblende sein Interesse. Wenn alles stimmt, schreiben wir das Jahr 1881, die Biene stammt aber eindeutig aus dem 20. Jahrhundert. Außerst seltsam. Backstage gabelt Montand einen Haken auf. Runter geht's in den Probenraum, wo eine weitere Linse sowie eine Petroleumlampe auf ihre Überführung ins Inventar warten. Durch die linke Tür gelangt man zu Jacques, dem Souffleur. Er kennt Erik noch aus Kindertagen und weiß einiges zu erzählen. Nach dem Gespräch packt Raoul noch das Seil ein und klettert auf die Balustrade. Wer genau hinschaut, findet in luftiger Höhe gleich zwei Linsen, eine reicht zur Lösung des Falls aber schon völlig aus. Raoul macht sich auf den Weg zum Manager. Im Foyer läuft ihm der damals völlig unbekannte Maler Edgar Degas in die Arme. Er weist dem Künstler den Weg ostwärts. Vom Direktor erhält der Held die Erlaubnis, mit Madame Giry bei den Logen rechts im Foyer ein wenig zu plauschen. Dank ihrer geschulten Wahrnehmung erkennt die Dame messerscharf, daß Raoul nicht aus ihrer Zeit stammt. Sie schließt die Tür zur fünften Loge auf, die für Erik reserviert ist. Hier findet der Akteur einen Papierfetzen. Als er die Säule zu seiner linken abtastet, entdeckt er eine versteckte Tür, durch die das Phantom aus dem Untergrund zu den Aufführungen in der Oper gelangt. Dann bricht Ro-



Erik schlägt wieder zu.

nicht etwa Erik, das legendäre Phantom der Oper gewesen sein. Vor über 100 Jahren verliebte sich das traurige Monster in eine bildhubsche Sängerin. Um die Jahrhundertwende fand man dann seine sterblichen Überreste in den Katakomben unter dem weißläufigen Gebäude. Raoul ver-schwendet vorerst keine weiteren Gedanken an das Phantom, sondern betätigt den Hebel neben der Tür rechts. Dadurch öffnet sich der Souffleurskasten. Ohne größte



Raoul hat schlechte Karten, das Phantom greift von hinten an.



Nur keine Panik, der Irrgarten ist kleiner als er aussieht.



Showdown im Kronleuchter: "Der Rosenkrieg" läßt grüßen.



Hinter dieser Maske steckt das Grauen und der Schlüssel zur Dachluke.

Raoul zur Garderobe seiner vermeintlichen Verlobten im zweiten Stock auf. Christine schwärmt ihm von einem Engel vor, der ihr Gesangsunterricht gibt. Als sie einen darum bittet, verläßt man rücksichtsvoll den Raum. Da ertönen auf einmal seltsame Geräusche hinter der Tür. Mit der Axt (rechts an der Wand) verschafft Raoul sich Zutritt, aber Christine ist bereits verschwunden. Einige Minuten später bittet der Direktor den Kriminalbeamten in sein Arbeitszimmer. Christine taucht gerade rechtzeitig zur Uraufführung von "The Wedding of Figaro" wieder auf. Durch das Foyer geht's links zur Kasse. Mademoiselle Daas hat eine Karte hinterlegen lassen. In dem Umschlag steckt noch die Aufforderung, die Geliebte nach dem Opernabend zu treffen. Raoul zeigt Madame Girya artig sein Ticket und nimmt in Loge Nummer 9 Platz. Allzu lange währt der Kunstgenuß nicht. Durch eine Bodenluke springt Erik auf die Bühne und entführt Christine durch den Verschlag beim Orchestergraben in den Untergrund. Jacques bezahlt den Versuch, das Phantom aufzuhalten mit dem Leben. Bei seiner Leiche entdeckt Raoul einen Schlüssel. Selbiger paßt exakt in das Schloß an der Säule aus Loge 5. Vorsichtig steigt man bis zur untersten Luke hinab. Am Fuß des malerischen Flußschans zündet Monland die Laternen an und betritt durch den Durchgang rechts das für moderne Adventures unvermeidliche Labyrinth. Kommen Sie erst gar nicht auf die Idee, eine Karte des Irrgangs anzulegen.

9 und 11 springt die Pforte auf. Das Spinnennetz dahinter stellt für das Schwert kein Hindernis dar. Puh, das Labyrinth hätten wir hinter uns. Durch die vordere Tür gelangt Raoul zu einem kleinen Logik-Puzzle. Es gilt solange an den Steinen in der Mauer zu drehen, bis wie auf dem Foto die Maske des Phantoms erscheint. Sobald die Falltür herunterklappt, schnell das Tau an den Haken binden und die Konstruktion nach oben werfen. Bevor Raoul der Boden zu heiß wird, klettert er

aus seinem heißen Gefängnis. Hinter der Mauer schmort Christine in Eriks Schlafgemach. Virtuos intoniert ihr Rellert auf der Orgel Bachs kleine Fuge in c-moll. Die düsteren Klänge öffnen das Versteck nicht aber den Sarg, der die Angebetete von der Freiheit trennt. Zum Glück entriegelt der Schlüssel den Totenkopf vorne rechts im Bild. Raoul tappt auf den dritten Schädel von rechts vorne im Zimmer. Christine klettert aus dem muffigen Verhau. Als das Paar versucht, den unterirdischen Kerker zu verlassen, taucht Erik auf. Gestesgegenwärtig zückt Raoul den Säbel und liefert sich ein himmlisches Duell, in dessen Verlauf er das Phantom in die Flucht schlägt. Christine empfiehlt, die fertige Partitur von "Der Triumph des Don Juan" mitzunehmen. Gesagt, getan. Auf dem Weg zum Flußufer fällt einem noch ein Ruder in die Hände, das an der linken Mauer hinter einer Säule lehnt. Über das

lauschige Gewässer paddeln die beiden Turteltauben zurück zum Ausgangspunkt der Untergrund-Expedition. Rein in den Gang und durch die mittlere Tür. Erik ist gewiefter als er wartet und verschleppt Christine ein weiteres Mal. Also rauf auf die Balustrade (oberste Türe) und am Seil hinunter auf den Kronleuchter geklettert. Als er den Schlagstock von Erik zu fassen kriegt, greift Raoul behertzt zu. Das Blatt wendet sich und unser Held kann dem Phantom die Maske vom Gesicht reißen. Für ein Happy End reicht's leider dann doch nicht ganz. Gemeinsam stürzen die Duellanten mit dem Kronleuchter ab. Doch halt, die dezent wirkende Geschichte will es so, daß wir uns auf einmal wieder in der Gegenwart befinden. Durch sein heldenhaftes Eintreten vor 112 Jahren hat Raoul den Gang der Geschichte verändert und Christine Florent vor dem sicheren Tod bewahrt. Gute Arbeit, Herr Kommissar!

Klaus Vill



Gespannt erwartet die Welt die Premiere von Eriks Oper. Ob das dem Phantom recht ist?

▼ LEMMINGS

Hall! Hallo PC-Games!
Wie geht es Euch denn so? Eu-
er Heft ist echt super, beson-
ders weil es nicht so übertrie-
ben superschlau oder hyper in-
telligent wie andere Zeitschrif-
ten geschrieben ist. Aber das
ist nicht der eigentliche Anlaß
meines Schreibens. Ich habe
nämlich folgendes Problem mit
dem Spiel "Lemmings II". Ich
besitze einen 486SX und habe
durch MS-DOS 6.0 meine
Festplattenkapazität erweitert.
Vielleicht liegt es daran, daß
ich mir bei Lemmings II das In-
tro nicht ansehen kann? Ich
habe anfangs immer gedacht,
daß dies ein Installationsfehler
sein könnte, aber nach
tausendundsechzig Installations-
phasen halte ich das für ausge-
schlossen. Es funktioniert ja
auch (das Installationspro-
gramm) und ich kann von je-
dem Stamm ein Level spielen,
aber danach ist Schluß. Aus
Sensel! Nachdem ich mich erst
einmal bei meiner wunder-
schönen Freundin ausgeheult
habe, beschloß ich, an Euch
zu schreiben. Woran könnte es
liegen - ein Programmfehler?
Oder liegt es an Double-Spa-
ce? Habe ich mir das Spiel um-
sonst gekauft? Bitte antwortet,
oder ich kaufe mir einen (64).

Mit freundlichen Grüßen:
Tino Schwanemann

X Willst Du mit Deiner Einlei-
tung etwa andeuten, daß unser
Heft nicht schlau und intelligent
geschrieben ist?
Dein "Lemmings-Problem" ist
nahezu klassisch. Ich habe
schon längst aufgehört, die fast
gleichlautenden Fragen zu
zählen. Also gut - einmal er-
kläre ich es noch. Bei Lem-
mings II hat man auf einen
nervigen Kopierschutz verzich-
tet. Man kann das Spiel ohne
lästige Handbuchabfragen und
dergleichen auf seine Festplatte
installieren. Um nun den bösen
Raubkopierer nicht Tür, Byte
und Tor zu öffnen, hat man
sich aber noch etwas einfallen
lassen! Kopiert man die Disket-
ten, verschwindet auf wunder-
same Weise das Intro und man
kann von jedem Stamm nur
den ersten Level spielen. Instal-

liere das Programm von Dei-
nen (doch wohl hoffentlich vor
handenen) Originaldisketten
und die Welt ist wieder in Ord-
nung.

Eines habe ich allerdings nicht
verstanden. Wenn ich eine
wunderschöne (!) Freundin hät-
te, würde ich ganz andere Sa-
chen beschließen als an Zeit-
schriften zu schreiben. Aber
die Geschmäcker sind eben
verschieden.

▼ ALLERLEI

Hallo mal wieder, Rainer!

Jetzt mal meine Meinung zur
BPS. Daß sie FSKs über Spiele
verhängen, hat wohl verschie-
dene Gründe. Gerade aber
bei "Hundefelsen" finde ich
das unangebracht, da ich
schon unzensierte - wohl aber
blutigere Spiele gesehen habe.
Hier setzt sich offenbar wieder
einmal der geschichtliche Hin-
tergrund und der allgemeine
Haß Deutschen gegenüber
durch. Hätte man in der Story
amerikanische Agenten be-
nutzt, die in den Tiefen Sibiri-
ens gefangengehalten werden
sollten, aber nichts geändert,
hätte man bestimmt nicht so
ein Theater gemacht. Aller-
dings kenne ich Spiele, in de-
nen man Punkte dafür be-
kommt, einen Ausländer noch
SS-Methoden grausam zu ver-
hören. Ist so etwas vielleicht
noch für kleine Kinder zu ver-
antworten? Auch bei der Indi-
zierung von Filmen merkt man,
daß die Zensur eindeutig zum
Sex hin pendelt. Keiner beach-
tet es mehr, wenn in einem
Film 100 Leute vom Schirm ge-
legt werden - sind aber ein
paar härtere Sexszenen dabei.
Wird von den Eltern sofort Zen-
sur und Verbot gefordert. Da-
bei ist Sex das Natürlichste der
Welt, was man vom Töten nicht
behaupten kann. Kein Wunder,
daß die Gewaltbereitschaft
steigt und immer alltäglicher
wird.

Jetzt einmal zu D. K. Dent
(7/93). Wer die PC-Games mit
der Amiga-Games verwech-
selt, muß dabei an ein neues
Spiel oder die Blondine an der
Kasse gedacht haben, kann
aber unmöglich bei der Sache
gewesen sein. Wenn ich Dir

versichern würde, daß ich mir
seit Anfang 93 immer die Ami-
ga-Games gekauft habe, wür-
dest Du mir alle 93er Ausga-
ben der PC-G zuzuschicken?
Warum habt Ihr eigentlich ein
neues Outfit? Das alte (nicht
geheftete) gefiel mir besser
und sah auch im Regal um
Klassen besser aus.
Im über das Wettüsten der
Spielemacher zu reden - es ist
nötig. Die Spiele müssen sich
immer weiterentwickeln, sonst
würde sich die Gesellschaft
nicht weiterentwickeln. Hätte
man vor 500 Jahren so ge-
dacht wie die 286er-User, hät-
ten wir nicht den Fortschritt,
den wir haben. Blöde ausge-
druckt? Es wird immer et-
was Besseres geben. Auch den
486er wird man irgendwann
für eine alte Mühle halten (ich
hoffe allerdings, nicht so bald).
„läuft Comanche“ auch auf ei-
nem 486er mit 512 KB-Grafik-
karte in höchster Auflösung
ohne zu rucken? Braucht man
auch für einen Joystick einen
Treiber? Genug gefragt.

Schluß: Jupp Strunk

X Die BPS macht nichts aus er-
genem Antrieb - und das ist
gut so! Sie kann nur auf An-
trag tätig werden. Die Anhäu-
fung von NS-Symbolen in ie-
nem Spiel ist wirklich deftig.
Allerdings kann ich leicht dar-
über schwadronieren, da ich
in besagter Zeit noch nicht ein-
mal in den kühnsten Träumen
meiner Eltern auftauchte. Ich
fühle mich dabei meist nur an
Bilder aus dem Geschichtsbuch
erinnert. Wenn man dies aus
eigener Erfahrung kennt, wird
man wohl kaum so locker,
flockig darüber hinwegsehen
können. Ich kann mir nicht vor-
stellen, daß das Spiel mit dem
"Verhören" von Ausländern
von einem Softwarehaus pro-
duziert wurde. Bei dergleichen
handelt es sich meist um Eigen-
produktionen von diversen
Gruppen. Wenn solcher Soft-
ware-Schund verschwinden
würde, wäre es wahrlich nicht
schade darum. Ich bin wirklich
ein sehr toleranter Mensch,
aber da beginnen auch mir die
Halsadern zu schwellen.
Bei - nennen wir sie einmal
"schlüpfen" - Filmen, sieht

BPS SCRIPT

**Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:**

**Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.**

das die BPS längst nicht mehr
so verkrampft wie früher, was
ich begrüße. Falls ich Kinder
hätte, wäre es mir wesentlich
lieber, sie sähen, wie "kleine
Menschen gemacht werden",
als daß sie sähen, wie man
Menschen umbringt. Allerdings
sollte man auch hier die Pfote
des guten Geschmacks nicht
verlassen.

Etwas übertrieben finde ich
deine Ansicht, daß die 286er-
User den Fortschritt aufhalten
könnten. Zwar bin auch ich
dafür, immer bessere Spiele
mit immer besserem Sound
und perfekterer Grafik zu ent-
wickeln (also - logisch - immer
bessere Hardware benötigen!),
aber auch hier rede ich sehr

leicht darüber, da der 486er in meinem Büro nicht mein Geld gekostet hat und der 486er bei mir zu Hause von der Steuer abgesetzt werden kann. Wenn jemand nicht pro Jahr 1 - 2000 DM zurücklegen möchte, um immer technisch "up to date" zu sein, kann ich das aber sehr gut verstehen. Comanche wird auf Deiner 512KB-Grafikkarte zur Qualerei und auch für einen Joystick braucht man Treiber, die allerdings bei den meisten Spielen mitgeliefert werden. Genuß geantwortet.

▼ BRIEF UND SIEGEL

Hallo PC Games, zuerst möchte ich einmal Eure Zeitschrift loben, besonders die "Tips & Tricks - Abteilung". Aber nun zu meinem Problem: Ich habe einen 386DX 40 von Proline (SCT). An der Rückseite des Rechners ist ein Siegel - darauf steht: "Bei Verletzung des Siegels erlischt die Garantie". Es ist so befestigt, daß das Siegel verletzt werden muß, wenn man den Rechner öffnet und somit die Garantie (1 Jahr) erlischt. Da ich den PC erst seit drei Monaten habe, aber nun einen Soundblaster einbauen möchte, weiß ich nicht weiter. Kann man den Soundblaster auch von der Firma einbauen lassen, wenn man ihn nicht bei SCT gekauft hat?

Euer ergebener Leser
Matthias Riedl

X Ich kann, will und darf an dieser Stelle keine Rechtshilfe geben! Aber ich kann Dir verraten, daß sich ein PC dadurch auszeichnet, daß er durch Steckkarten erweiterbar ist. Dazu ist es nun einmal nötig, das Gerät zu öffnen. Aber wenn Du eventuell anfallenden Ärger mit dem Händler vermeiden willst, wäre es ratsam, ihm den PC zum Einbau Deines Blasters in die fachmännische Hand zu drücken. Natürlich wird er Dir dabei eine Pauschale für den Einbau von Erweiterungen berechnen, aber die sollte höchstens 20-30 DM betragen. So viel sollte

Dir Dem Frieden wert sein - oder? Als angenehmer Nebeneffekt kannst Du ihm ja den Rechner wuschraubend vorbeibringen, wenn der Blaster nicht funktioniert, statt Dir selbst graue Haare wachsen zu lassen.

▼ 3. VERSUCH

Mein lieber Rainer! Ich habe mich noch einmal aufgerufen, unserem drolligen Leserbriefonkel der PC-Games über 's Sommerloch zu helfen und ihm einen Leserbrief zu schreiben (meinen dritten!). Waren die beiden anderen eigentlich so schlecht oder hastest Du nur Deinen ungnädigen Tag? Aber lassen wir das. Hier meine Anregungen und meine (hoffentlich nicht zu böse) Kritik:

1. Hey, Eure "Pinball Dreams" Demo war ja wieder vom Feinsten! Bringt mehr solche Demos! Sagt jetzt bitte nicht, daß ihr die Demos nicht selber macht, sondern zur Verfügung gestellt bekommt.
 2. Könntet ihr nicht ab und an ein Poster bringen?
 3. Ich finde diesen seltsamen Hansel (Rambo...) aus der 8/93 hat recht. Ihr solltet auch Tips zu älteren Spielen bringen. Oder gibt es so viele Leute, die sich immer die neuesten Games kaufen und ganz dringend die Tips dazu brauchen? Ich lasse mich gerne eines Besseren belehren.
 4. Was sollte eigentlich dieser krasse "Sie/Du" Leserbrief in der 8/93? Das war ja mit Abstand das übelste Gesetzer, das ich je in der PC-Games gelesen habe. Ach Rainer, warum druckst Du solche Leserbriefe (und solche wie meinen) eigentlich ab?
 5. Ich weiß nicht, wie ihr das macht, aber Eure Zeitschrift ist geil!
- Ich hoffe, daß Du noch kein Bauchweh hast und verabschiede mich mit einem obligatorischen "mocht weiter so!"

Janman

X Da kannst Du mal wieder sehen, daß Hartnäckigkeit zum Erfolg führt. PC-Games bereitet auf das Leben vor! Allerdings

- sollten wir uns noch einmal über das "drollig" unterhalten!
1. Wir machen die Demos nicht selbst, sondern bekommen sie vom Softwarehaus zur Verfügung gestellt.
 2. Wir hatten eigentlich vor, unser Papier anders zu nutzen.
 3. Zwar wollen die meisten immer die neuesten Tips, aber immer mehr forderte das Volkes Stimme auch ältere Tips. Da wir nicht schwerhörig sind, haben wir es uns zu Herzen genommen und basteln gerade an einer Datenbank für Tips & Tricks. Allerdings sind wir hier auch auf Eure Mithilfe angewiesen. Wenn ihr uns nichts zukommen laßt, wird diese Datenbank auch nicht besonders umfangreich.
 4. Ich fand den Brief eigentlich recht lustig, was doch immerhin auch eine Danksatzberechtigung ist. Warum ich Deinen Brief abdrucke, wird mir immer schwieriger.
 5. Wir wissen es oft auch nicht, aber wenn wir es herausgefunden haben, werde ich es Dir mitteilen. Hauptsache ist doch, daß es Dir gefällt, das wolltest Du doch hoffentlich mit "geil" umschreiben?

▼ LINK

Tachschien erst mal! Also von Eurer PC-Games bin ich voll und ganz begeistert. Sie berichtet ausführlich und gibt fast genug Infos zu den Programmen ab, wobei ich manche Bewertungen schon mal nicht in Ordnung finde, aber die Geschmäcker auf dieser Welt sind ja (zum Glück) sehr verschieden. Aber nun genug der Lobes hymnen, denn ich habe etwas auf dem Herzen. Ich suche Games, die sich linken, also mit (Null-)Modem spielen lassen. Egal welcher Art. Jedes Genre ist bei mir sehr gefragt - ob Bollerei, Geschicklichkeit, Flugsimulationen - egal. Dogfight und F15 III sind mir schon bekannt, aber es wäre nett von Dir, wenn Du mal ein paar aufzählen könntest. Also macht weiter so wie bisher, dann bleibe ich, und tausend andere fromme PC-Gamer, Euch treu in guten wie auch in schlechten Zeiten.

Thanks: Andre

X Da bin ich aber froh, daß Du nur eine Aufzählung haben wolltest und keine Inhalts- und/oder Herstellerangaben. Das hätte den Rahmen dieser Seiten nun doch etwas überfordert. Early (der Gute) und ich haben unsere Köpfe zusammengesteckt und nach einem "Brain Storming", das diesen Namen auch verdient, ist uns doch noch der eine oder andere Titel eingefallen. Falls Du wissen möchtest, warum es bei den einzelnen Spielen geht, wirst Du nicht umhinkommen, alle unsere bisherigen Ausgaben nachzubestellen (sind alle noch lieferbar!), um Dich zu informieren. Here it comes: Knights of the Sky - Vette - Armor Alley - A10 War Hog - HQ Command - Mig 29 - Populous - Populous II - Empire Deluxe - Links - David Leadbetter Golf - Air Warrior - MicroProse Formula One - Perfect General - Tornado - 688 Attack Sub - Battle Tech - Crash Course - Microsoft Flight Simulator - Global Effect - Global Conquest - Hard Drivin' II - Power Manger - Rampart - Super Tetris - Classic Tetris - Wordtris - Red Baron - Tracoon - Tracoon for Windows - Stellar Explorer - F15 - F16 - F29 - Race Drivin' - MicroProse Golf - Storm Ball - Tank - 3D Helicopter (Sierra) - Flight of the Intruder. Mehr ist uns dann aber mit dem besten Willen nicht mehr eingefallen. Was Du nun mit dieser Litanei anfangen willst, liegt bei Dir. Manche dieser Games wirst Du mit Sicherheit in der Krabbelkiste mit den Sonderangeboten finden. Ich hoffe, wir konnten Dir helfen.

▼ HILFE

Sehr geehrte Damen und Herren, mein Sohn hat neulich einen Computer erworben, der wohl schon einige "Jahre auf dem Buckel" hat. Dabei handelt es sich um folgendes Modell: Schneider CPC 664. Nun ist es

leider ein Problem, dafür Spiel-
zeile zu bekommen. Ein Bekann-
ter gab mir nun zufällig Ihre
Zeitschrift, was sich für mich
und natürlich besonders für
meinen Sohn, damit verbin-
det, vielleicht Hilfe durch Ihre
Rubrik Leserbriefe zu bekom-
men. Es wäre toll, wenn Sie
uns weiterhelfen könnten, da-
mit die Lust auf Computerspiele
nicht gleich zum Frust wird.
Für Ihre Mühen bedanken wir
uns im Voraus und verbleiben
mit Hilfe hoffend.

Dagmar Glawe und Sohn

X So gern ich Ihnen helfen
würde, hier muß ich passen.
Mir ist kein Händler bekannt,
der noch Software für den CPC
hat, zumal wir uns beruflich
auch nicht mehr mit diesem
Gerät beschäftigen. Falls einer
unserer Leser hier einen Rat
hat, werde ich ihn gern schrift-
lich an Sie weiterleiten. Mehr
kann ich leider nicht für Sie
tun.

▼ KOPIEN

Hallo Leute!

Dies ist ein anonym Brief,
der aber weder Drohungen
noch Erpressungen enthält.
Der in der Ausgabe 8/93 ab-
gedruckte Leserbrief des pu-
bertären Rich hat mich veran-
laßt, endlich einmal meine
Meinung zur Raubkopiererei
zu äußern. Da ich schon
stamm auf die 30 zugehe, ste-
he ich bereits eine ganze Wei-
te im Berufsleben und verdiene
auch ordentliches Geld. Dieser
Umstand führt dazu, daß ich
auf Raubkopien nicht angewie-
sen bin. Computerspielen ist
jedoch eines meiner Hobbys
und ich gebe entsprechend viel
Geld dafür aus. Ich besitze zur
Zeit rund 60 Originalspiele, für
die ich also ca. 6.000 DM auf
den Tisch verschiedener Ge-
schäfte gelegt habe. Ich erlau-
be mir monatlich bis zu zwei
Spiele.

Von den von mir gekauften
Spielen geht nicht eine Kopie
raus, obwohl immer wieder
Freunde danach vorstellig wer-
den. Ich sehe es jedoch nicht
ein, für etwas "thousands of
bucks" auszugeben und ande-
re Leute machen sich damit

vergnügte Tage für lau! In der
Regel haben diese Leute in
ihrem Leben noch nicht ein
Spiel gekauft und bieten zum
Tausch nur Raubkopien an.
Daran bin ich nicht interessiert.
Weil ich die Diskussionen, Bei-
teil und Schlemorgien satt ha-
be, bin ich dazu übergegan-
gen, meine Neuwerbungen
nicht mehr publik zu machen.
Dies ist die beste Art, Freund-
schaften zu erhalten. Wer ein
Programm haben will, soll es
geteiligt auch kaufen. Wer
kein Geld hat, guckt in die
Röhre anstatt in den Monitor!
Dieser Brief ist sarkastischer
und extremer geworden, als
ich zunächst die Absicht hatte,
aber ich bekomme echt den
Fuch der Skizzen! SF trans-
sende begrüßt, wenn ich wegen
moralischer Bedenken Geld für
Dinge ausbe, die andere
einfach klauen.

In diesem Zusammenhang ha-
be ich noch eine Frage. Da
ich wie bereits erwähnt, aus-
schließlich Originale besitze,
habe ich mich meistens auch
registrieren lassen. Die Soft-
warefirmen versprechen alles
mögliche, wenn man nur die
Registrierkarte zurückschickt.
Bisher habe ich nur einen
Rückruf bekommen, nämlich
von MicroProse für Formula 1
GP nebst der Diskette für die
Modem Option. Was machen
die anderen Firmen mit der Re-
gistrierkarte? Sitzen da welche,
die Briefmarken aus aller Welt
sammeln und die Karte dann
wegwerfen? In der Hoffnung,
daß ihr bei der Lösung dieses
letzten großen Problems der
Menschheit helfen könnt, ver-
bleibe ich mit bis die Tage
dann!

Clark Kent

X Gerade bei Computerspielen
scheint ein prähistorischer
Sammeltrieb bei vielen Men-
schen durchzubrechen. Man
will eben möglichst alles ha-
ben, egal ob man es auch
wirklich nutzt. Anders kann ich
es mir nicht erklären. Auf mei-
ner privaten Festplatte tummeln
sich tausende Spiele, welche
das sind, vermute ich nicht, die
ich immer wieder gerne einla-
de. Die kann ich mir auch von
meinem kausigen Gehalt lei-

sten. Auch das immer wieder
gern verwendete Argument,
daß die bösen, bösen Soft-
warehäuser viel zu viel Geld
verlangen, entbehrt nicht einer
gewissen Scheinheutigkeit. Eine
ganz einfache Rechnung: Ich
habe den Flipper "Tisfun" für
ca. 90 DM erworben. Ca. 20
Stunden verbrachte ich daran,
mit großer Begeisterung, ehe
die Sache allmählich einen fa-
den Bergeschmack bekam.
Auch ohne Taschenrechner
komme ich da auf einen Preis
von 4.50 DM pro Stunde. Da-
bei habe ich noch nicht einmal
berücksichtigt, daß ich das
Programm nach einer unbe-
stimmten langen Phase höchst
wahrscheinlich wieder geie-
genflich verwenden werde.
Das soll teuer sein? Im Kino
oder Restaurant werde ich für
eine Stunde Vergnügen we-
sentlich teurer zur Kasse ge-
beten.
Ich fürchte, daß es auch mir
nicht gelingen wird, "das letzte
große Problem der Mensch-
heit" zu lösen. Ich vermute fast,
daß Sie mit Ihrer Umschrei-
bung des Briefmarkensammlers
gar nicht so falsch liegen. Blei-
ben Sie dran und lesen Sie im
nächsten Brief, was anderen
Lesern in dieser Beziehung wi-
derfahren ist, ich sollte weniger
harnsehen.

▼ SERVICE

Hallo PC-Games

Grund meines Schreibens ist
die Firma XXX, um einen Zeit-
kosten- und nervenraubenden
Rechtsstreit zu vermeiden,
sehe ich mich leider gezwun-
gen, diese Firma nicht beim
Namen zu nennen. Anm d.
Red., über die ich mich sehr
georgert habe. Auf diesem
Weg will ich mir mal Luft ma-
chen, ich besitze einen Amiga
500 und seit kurzem einen
486DX. Jetzt wollte ich natür-
lich meine Amigaspiele für den
PC umtauschen. Ich schickte
XXX einen Brief, in dem ich
fragte, ob es möglich wäre,
meine Spiele gegen Aufpreis in
die PC-Version umzutauschen.
Schließlich bin ich ja registrier-
ter Kunde. XXX schrieb kurz
und bündig, daß dies nicht
möglich wäre. Aus Schluß

Ende? Zudem sollte ich immer
über die neuesten Produkte in-
formiert werden, was naturlich
auch nie geschehen ist.
Szenenwechsel: Ich schrieb die
Firma Blue Byte an, ob meine
Amigaversion von Battle Isle
und Data Disk in die PC-Version
umgetauscht werden kann.
Selbstverständlich! war dies
möglich, innerhalb von zwei
Wochen hielt ich meine neue
Version in den Händen, plus
neuester Produktinformation.
Auch bei Blue Byte bin ich re-
gistrierter Kunde.

Oftensichtlich sieht der Kun-
dendienst bei jeder Firma an-
ders aus. Dabei sollte doch ge-
rade der Service von den Fir-
men groß geschrieben werden.
Auch um Raubkopien zu ver-
meiden.

Fazit: XXX möchte wohl gerne,
daß ich nochmals 400 DM für
die PC-Versionen meiner Spie-
le ausbe und mich dann
nochmals registrieren lasse.
Traurig für XXX und ein großes
Lob an Blue Byte.

Mit freundlichen Grüßen:
Thomas Herzberg

X Ich habe zum Teufel gegri-
fen und die Firma XXX ungeru-
hen. Dort teilte man mir über-
aus freundlich mit, daß sehr
viele Anwender in letzter Zeit
vom Amiga zum PC wechseln.
Da auch die Disketten nicht
weiterverwendet werden könn-
ten, würde es zu viel Kosten
verursachen. Aber sie hatten
das Problem erkannt und wur-
den darüber nachdenken. Sie
wurden mich dann anrufen.
An dieser Stelle versickerte das
Gespräch in peinlichem
Schweigen.

Großes Interesse an meinen
Vorschlägen wurde nicht ge-
heuchelt. Eigentlich schade.
Daß es auch ganz anders
geht, beweisen uns hier die
Firmen MicroProse (hallo Jwe-
schon, daß ihr Euch um unse-
re Leser kümmert!) und Blue
Byte (dort kenne ich leider nie-
manden). Aber ich bin mir si-
cher, daß auch andere Firmen
wissen, wie man Service
schiebt. Da ich mir vorstellen
kann, daß dieses Thema allge-
meines Interesse erregt, möchte
ich doch um ein lebhaftes Echo
bitten.

HAFTEN

tenaustausch (z.B. Festplatte) werden sämtliche Informationen jedoch halbiert und nacheinander auf einen 16 Bit Datenbus geleitet. Beide Prozessoren sind 100%ig kompatibel und unterscheiden sich lediglich in der Ausführungsgeschwindigkeit. Auf einem 486DX ist zudem der Coprozessor (er übernimmt die Fließkommazahlenberechnung und wirkt sich besonders bei Grafikprogrammen und CAD sehr positiv auf die Ausführungsgeschwindigkeit aus) bereits integriert. Der SX ist zwar auch ein vollwertiger 486er aber ihm fehlt der Co. Alle Klarheiten beseitigt?

▼ DOS 6.0

Ich arbeite bis jetzt mit meinem 386er und DOS 5.0. Lohnt sich der Umstieg auf MS-DOS 6.0? Wo würden hier die Vorteile liegen?

Albert Kinsel

X Schon wieder eine Frage nach irgendwelchen Unterschieden. Das kann wirklich monoton werden. Aber gehen wir es an.

DOS 6.0 stellt einige Neuerungen bereit. Mit "MemMaker" erhalten Sie ein Programm, mit dem Sie eine automatische oder benutzerdefinierte Speicheroptimierung vornehmen können: die maximalen Speicher für DOS-Anwendungen bereitstellt. "Double Space" ist ein Tool, das die Kapazität Ihrer Festplatte erweitert. Ein Programm zur Defragmentierung sortiert unzusammenhängende Daten, was den Zugriff erheblich beschleunigen kann. Endlich hat man nun auch innerhalb der "Config.sys" die Möglichkeit, mehrere Konfigurationen zu definieren: die über ein Menü beim Start ausgewählt werden können. "Interlink" kann Daten zwischen zwei Rechnern über die serielle Schnittstelle austauschen, "AntiVirus" erklärt sich selbst und das Programm "Undelete" zum Retten von gelöschten Daten funktioniert jetzt wesentlich besser. Ein menügesteuertes

Backup- und Restore-Programm kam noch dazu. "Undelete", "Backup" und "AntiVirus" liegen auch als Windows-Version vor. Ich hoffe, daß ich nichts vergessen habe. Ob sich der Umstieg lohnt, muß jeder für sich entscheiden. Mein Ser DOS hatte ich jedenfalls schon vorher mit denartigen Programmen erweitert, so daß ich vorerst getrost auf DOS 6.0 verzichten kann.

▼ VIRTUELL

Ich arbeite auf meinem Computer (486DX, 4MB, DOS 5.0) sehr viel mit Textbausteinen. Mir wurde gesagt, daß ich das Abspeichern und Einladen solcher Bausteine mit einem virtuellen Laufwerk sehr viel schneller bewerkstelligen kann. Leider schweigt sich mein Handbuch darüber aus und auch Bekannte kamen sehr schnell ins Stottern. Ich hoffe, daß Sie mir weitergehende Informationen zukommen lassen können.

Stephan Limmes

X In Ihrem Fall kann ein virtuelles Laufwerk durchaus sinnvoll sein, da die Zeit, welche für das Nachladen benötigt wird, dann kaum noch meßbar ist. Obwohl ich einem virtuellen Laufwerk nie ganz vertrauen werde (Strom weg = Daten weg!). Es handelt sich dabei um einen Teil des Arbeitsspeichers, der wie ein gewöhnliches Laufwerk angesprochen wird. Es erhält automatisch den nächstgelegenen freien Laufwerksbuchstaben (z.B. A. und B. sind Diskettenlaufwerke, Ihre Festplatte wird wohl C sein. Dann wäre Ihre Ramdisk D:). Vorsicht: vergewissern Sie sich erst, daß der Buchstabe nicht durch den "lastdrive =" Eintrag in der Config.sys gespoit ist. Die Syntax für die Nutzung von 1024 KB als Ramdisk wäre in diesem Falle dann: Device=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 1024 /a. Die Endung "/a" sorgt für die Einrichtung im Expanded Memory. Hier ist unbedingt zu be-

achten, das "Himem.sys" installiert ist. Sollten Sie nur EMM386.exe verwenden, muß die Endung "/a" lauten, um die Ramdisk im Expanded Memory einzurichten. Dann sollte es eigentlich funktionieren!

▼ WINDOWS

Auf meinem Rechner habe ich erst vor kurzem Windows 3.1 installiert. Da ich kein Freund von Handbüchern bin, gehe ich meist nach der Methode "Trial & Error" vor. Nun würde ich gern meinem Windows Beine machen. Allerdings habe ich schon wahre Horrormeldungen vernommen, die das Ändern von Windows-Dateien betreffen. Gibt es eine Methode, die schlimmsten Bugs abzufangen?

Jürgen Scheringer

X Eigentlich bin ich ja nicht dafür, hemmungslos Dateien zu verändern, nur um herauszufinden, welches Bauteil zuerst verrottet. Das Lesen von Handbüchern mag Ihnen zwar unangenehm sein, aber es erspart Ihrem armen, hilflosen Rechner manche Qual und auch Ihnen, wenn er sich weigert, etwas Sinnvolles zu tun! Falls Sie es aber dennoch nicht lassen können, nehmen Sie wenigstens das Programm "Sysedit", das zwar kein Kack hat, aber mit dem Programmierer leicht gefunden werden kann. Nach dessen Aufruf erscheint ja ein Fenster mit Ihrer Autoexec.bat, Config.sys, Win.ini und System.ini. Nun tun Sie das, was Sie offenbar nicht lassen können - wenn es denn unbedingt sein muß. Da "Sysedit" Ihnen (zu Recht) nicht vertraut, speichert es die ursprüngliche Fassung zusätzlich ab, allerdings mit der Endung "SYD". Wenn Sie die ursprüngliche Fassung wieder herstellen wollen (ich hab's ja gleich gesagt!), löschen Sie die entsprechende Datei, nennen z.B. die "Win.Syd" wieder in "Win.ini" um und schicken mir als kleine Aufmerksamkeit ein Päckchen Kaffee.

▼ SXY?

Ich habe demnächst vor, meinen 286er in den wohlverdienten Ruhezustand zu schicken. Zur Auswahl habe ich einen 486SX (recht preiswert!) und einen 486DX (deutlich teurer). Da ich den Rechner hauptsächlich für Textverarbeitung und zum Spielen nutze, sollte er nicht zu langsam sein. Aber wo zum Teufel liegen denn nun genau die Unterschiede zwischen SX und DX??

Markus Melner

X Die genauen Unterschiede? Also gut. Der DX ist als vollständiger 32 Bit-Prozessor implementiert, bei dem sowohl Daten- als auch der Adressbus 32 Bit breit sind. Bei einem SX arbeitet der Prozessor intern zwar ebenfalls mit einem 32 Bit-Bus, beim Da-

Mit der Coverdisk dieser Ausgabe geben wir Ihnen nun die Möglichkeit, in die ersten vier Levels hineinzu schnuppern, alle Funktionen anzutesten und die drei bei ihren anfänglichen Problemen mit den lieben kleinen Außenirdischen zu unterstützen. Ziel des Spiels ist es, mit allen dreien das Ende eines Levels zu erreichen. Das Trio muß natürlich zusammen, geschlossen und vor allem lebend das "Einf" betreten, um sich durch den nächsten Level beißen zu dürfen. Dabei kann und muß das Trio mit zwei Fäusten auf die einzelnen Spezialtechniken zurückgreifen, denn sonst ist es den verrückten Aliens hilflos ausgeliefert. Teamarbeit ist gefragt!

The Lost Vikings

Die drei Wikinger aus dem hohen Norden schlagen letzten Monat auf dem PC mächtig zu und werden mit Sicherheit in den nächsten Wochen auch hoch in die Charts einsteigen.

Die Joystickbelegung:

links/rechts - bewegt den Wikinger nach links oder rechts

oben/unten - bewegt den Wikinger nach oben oder unten, drücken Sie den Joystick nach oben oder unten, während sich die Spielfigur auf einer Leiter befindet, so klettert sie selbstverständlich in die entsprechende Richtung

Primär-Knopf - aktiviert die Fähigkeiten des Wikingers.

- a) Borgeg schwingt sein erhellendes Schwert
- b) Erik springt so hoch er kann
- c) Olaf hebt oder senkt sein Schild.

Sekundär-Knopf - aktiviert die sekundären Fähigkeiten des Wikingers

- a) Borgeg schießt Pfeile mit seinem Bogen ab
- b) Erik schlägt heftig mit seinem Kopf und kann Wände einrennen
- c) Olaf hebt oder senkt sein Schild

Auf der Tastatur ist außerdem belegt:

- CTRL - einen anderen Wikinger spielen
- CAPS-LOCK - einen Gegenstand auswählen
- E - einen Gegenstand benutzen
- S - einen Schalter betätigen

Natürlich läßt sich *The Lost Vikings* auch über Tastatur spielen, neben den oben aufgelisteten Tasten sind dann außerdem gültig:



Seite vier Level - das macht Geschmack!

Cursortasten - einen Wikinger in eine Richtung bewegen
F - primäre Fähigkeit einsetzen
D - sekundäre Fähigkeit einsetzen.

Abschließend noch ein paar allgemeine Funktionen, die nicht unbedingt zum Spielen benötigt werden

- ESC - einen Level abbrechen bzw. aufgeben
- Alt-X - das ganze Spiel abbrechen, zurück zu DOS
- Alt-S - die Soundeffekte abschalten
- Alt-M - die Musik abschalten

Im Unterschied zur Vollversion können nur die ersten vier Levels gespielt werden und außerdem läßt sich ein erreichter Spielstand nicht fortsetzen können und das Spiel von Anfang bis Ende durchspielen müssen, wenn Sie die vier Levels vollständig zu Gesicht bekommen möchten. Genügend Motivation sollte dazu eigentlich vorhanden sein, schließlich handelt es sich bei *The Lost Vikings* um ein Denkspiel allererster Güte.



Access 1.1

Wer mit "Access 1.1" täglich arbeitet, wird vor allem die zahlreichen Tastaturkurzel in Anspruch nehmen. Hier zeigt sich gleich zu Beginn des neuesten Buchs von Hoffbauer/Spielmann, daß mit Sorgfalt an die Sache herangegangen wurde. Auf den ersten Seiten findet man alle wichtigen Befehle aufgelistet, so daß nicht lange herumgeblättert werden muß, um ein spezielles Problem zu lösen. Als etwas lästig könnte nur der gewaltige Umfang empfunden werden, denn "Das Access-Buch" läßt sich nicht auf der Beilage lesen. Für fortgeschrittene Anwender wird das Buch, da durch natürlich gleich doppelt interessant, werden doch einige Tipps gegeben, mit denen der noch unbedarfte Einsteiger nicht besonders viel anfangen kann. Ansonsten wird die übliche Qualität geboten: Schöne Grafiken veranschaulichen alle Erklärungen und die beiliegende Diskette hat ebenfalls eine ganze Menge zu bieten. Für Einsteiger und Profis durchaus empfehlenswert.

Oliver Menne



Quattro Pro für Windows

Das eingespielte Gespinn Martin Althaus und Michael Ortlepp kann schon heute auf eine sagenhafte Vergangenheit zurückblicken. Insgesamt stammen mehr als 45 Computerbücher aus der Feder der beiden Vorprofs. Daß sie auch in dieses Buch ihren ganzen Eifer und ihre einzigartige Erfahrung hineingelegt haben, versteht sich wohl von selbst. Wie jedes Werk aus der Reihe "Das xy-Buch" weist auch "Quattro Pro für Windows" zahlreiche und vor allem informative Bildschirmfotos auf, die besonders dem Einsteiger hilfreich zur Seite stehen. Für die Profis wird selbstverständlich auch eine ganze Menge geboten. Die Palette reicht dabei von undokumentierten Befehlen bis zu einer nützlichen Beispieldiskette, die zum größten Teil Diagramme und Makros enthält. Das ist natürlich für Einsteiger genauso interessant, wird doch hier unmißverständlich gezeigt, was mit "Quattro Pro für Windows" überhaupt möglich ist.

Oliver Menne



Rote Sonja gegen Octopus

Daß Computertauger nicht immer aus dem Anwenderbereich stammen müssen, beweist Hans Peter von Peschke mit "Rote Sonja gegen Octopus". Die Titelheldin Kathrin erzwingt in der Welt der Computerspiele alle Feinde und Monster trotz allen Gefahren. Aufgrund ihrer einzigartigen Kenntnisse gerät sie schließlich in den Verdacht, einen Virus in den Schulrechner eingeschleust zu haben, um ihre maßigen Noten ein wenig aufzubessern. Natürlich wird dieser Fall im Handumdrehen gelöst, doch der nächste wartet bereits. Kenner der Softwareszene werden sich mit diesem Roman sicher schnell anfreunden können, tauchen doch einige gute Bekannte wie zum Beispiel Lord Chaos auf. Erwachsene wird der Stil bestimmt nicht vom Hocker reißen, doch schreibt Hans Peter von Peschke sehr lebendig und spannend, so daß es sich bei "Rote Sonja gegen Octopus" eher um ein typisches Jugendbuch handelt.

Oliver Menne



Video für Windows

Sie möchten Ihre privaten Videos richtig zusammenschneiden, wichtige Passagen digitalisieren und lebhafter mit einer besseren Videokarte? "Video für Windows" beherzigt alle Wünsche, die ein Multimedia-Fan in Laufe der Jahre aufgelaufen haben kann. Es werden sowohl nützliche Tipps und Tricks gegeben als auch die nötige Hardware beleuchtet. Damit kann sich der Einsteiger die bitter nötigen Grundlagen aneignen, während der Profi sich bereits auf die weiterführenden Passagen stürzen kann. Ein Buch, das umfassend über den Bereich Video informiert und das auf vergleichsweise geringen 299 Seiten. Auf der beiliegenden Diskette befindet sich eine Runtime-Version von Video für Windows. Hier kann man schon einmal die wichtigsten Funktionen ausprobieren. Nennt man außerdem ein CD-ROM-Laufwerk sein Eigen, so kann man außerdem auf professionelle Clips zurückgreifen, die insgesamt satte 200 MB in Anspruch nehmen.

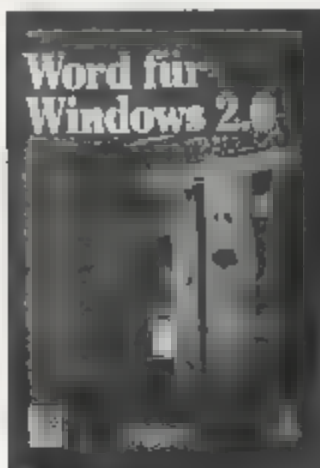
Oliver Menne

Hoffbauer/Spielmann
Das Access 1.1 Buch
Sybex
962 Seiten
DM 79,-
ISBN 3-8155-0080-X

Althaus, Ortlepp
Das Quattro Pro für
Windows Buch
Sybex
681 Seiten
DM 69,-
ISBN 3-88745-349-2

Hans Peter von Peschke
Rote Sonja gegen Octopus
Droste
156 Seiten
DM 30,-
ISBN 3-7260-0412-2

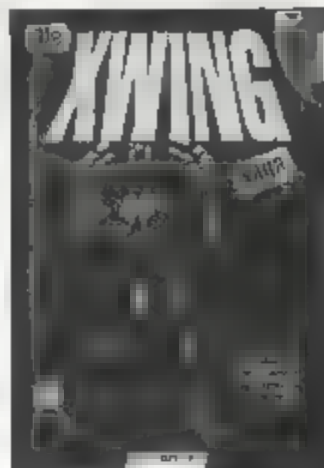
Ortlepp, Horsch
Das Video für
Windows Buch
Sybex
299 Seiten
DM 79,-
ISBN 3-8155-7047-6



Word für Windows 2.0

Die tägliche Arbeit mit Win-Word ist für viele die einfachste Sache der Welt. Für andere bleibt diese exzellente Textverarbeitung ein Buch mit sieben Siegeln. Die Autorenggruppe "Wise Man's" unter der Leitung von Richard Wiseman möchte nun mit ihrer neuesten Publikation die letzten Geheimnisse lüften. Ein umfangreiches Stichwortverzeichnis, zahlreiche Grafiken und übersichtliche Tabellen machen das Schmökern in diesem Buch zu einem Vergnügen. Außerdem findet man auf nahezu jede Frage eine passende Antwort. Sowohl Einsteiger als auch Profis werden "Word für Windows 2.0 vertraulich" bestimmt fest und dauerhaft neben ihren Monitoren stationieren. Der absolute Clou: Auf Diskette sind nützliche Sharewareprogramme und 65 Dokumentvorlagen bzw. Makros enthalten, die den Umgang mit WinWord noch einfacher gestalten. Als "vertraulich" sollte man dieses Buch also nicht bezeichnen, sondern eher als "zwingend notwendig".

Oliver Menne



Die X-Wing Saga

Das Buch zum Film. Das gab es schon oft. Data Becker geht nun aber einen völlig neuen Weg und bringt das langersehnte Buch zum Spiel heraus. Dabei beschäftigt sich "Die X-Wing Saga" aber nicht nur mit der ausgezeichneten Hintergrundgeschichte, sondern enthält auch noch wichtige Lektionen in puncto Kampftaktik und gibt die verschiedenen Strategien des Feindes preis. In der Rebellschule wird man über die technischen Daten der imperialen Jäger und Schlachtschiffe informiert und erhält im gleichen Atemzug eine hervorragende Einführung in die hohe Kunst des Weltraumkampfes. Fans werden natürlich sofort bemerken, daß die meisten Screen-Shots aus dem Spiel genommen wurden. Das tut dem Buch aber keinen Abbruch, kann man doch dadurch die zahlreichen Taktiken besser nachvollziehen. Ein weiterer Pluspunkt: Skizzen verdeutlichen alle schwierigen Stellen.

Ein absolutes Muß!

Oliver Menne

Wiseman, Müller, Altenhövel
Word für Windows 2.0
Sybex
685 Seiten
DM 89,-
ISBN 3-8155-7040-9

Jaballah, Nowaczyk
Die X-Wing Saga
Data Becker
191 Seiten
DM 29,80,-
ISBN 3-89011-729-5

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

Top Ten PC

1. X-Wing	DA	89,50	DM
2. Strike Commander	DA	87,50	DM
3. Pinocchio Manager	DV	77,50	DM
4. Lemmings	DA	69,50	DM
5. Commando	DV	69,50	DM
6. Last of the Mohicans	DA	69,50	DM
7. Syndicate	DV	69,50	DM
8. Indiana Jones 4	DV	69,50	DM
9. Der Fall Jäger	DV	69,50	DM
10. ...	DV	69,50	DM

Top Ten CD-ROM

1. The 11th Guest	DA	89,50	DM
2. Der Patriarch	DV	89,50	DM
3. Wing Commander	DA	89,50	DM
4. Serenity	DA	89,50	DM
5. ...	DA	89,50	DM
6. ...	DA	89,50	DM
7. ...	DA	89,50	DM
8. ...	DA	89,50	DM
9. ...	DA	89,50	DM
10. ...	DA	89,50	DM

Neuheiten PC

Amos 1.0	DA	89,50	DM
Amos 2.0	DA	89,50	DM
Amos 3.0	DA	89,50	DM
Amos 4.0	DA	89,50	DM
Amos 5.0	DA	89,50	DM
Amos 6.0	DA	89,50	DM
Amos 7.0	DA	89,50	DM
Amos 8.0	DA	89,50	DM
Amos 9.0	DA	89,50	DM
Amos 10.0	DA	89,50	DM

Nice Price

Colonel's Quest	DA	89,50	DM
Colonel's Quest 2	DA	89,50	DM
Colonel's Quest 3	DA	89,50	DM
Colonel's Quest 4	DA	89,50	DM
Colonel's Quest 5	DA	89,50	DM
Colonel's Quest 6	DA	89,50	DM
Colonel's Quest 7	DA	89,50	DM
Colonel's Quest 8	DA	89,50	DM
Colonel's Quest 9	DA	89,50	DM
Colonel's Quest 10	DA	89,50	DM

PREISLISTEN - AUSZUG

PC	PC
1000	DA 89,50
1001	DA 89,50
1002	DA 89,50
1003	DA 89,50
1004	DA 89,50
1005	DA 89,50
1006	DA 89,50
1007	DA 89,50
1008	DA 89,50
1009	DA 89,50
1010	DA 89,50
1011	DA 89,50
1012	DA 89,50
1013	DA 89,50
1014	DA 89,50
1015	DA 89,50
1016	DA 89,50
1017	DA 89,50
1018	DA 89,50
1019	DA 89,50
1020	DA 89,50
1021	DA 89,50
1022	DA 89,50
1023	DA 89,50
1024	DA 89,50
1025	DA 89,50
1026	DA 89,50
1027	DA 89,50
1028	DA 89,50
1029	DA 89,50
1030	DA 89,50
1031	DA 89,50
1032	DA 89,50
1033	DA 89,50
1034	DA 89,50
1035	DA 89,50
1036	DA 89,50
1037	DA 89,50
1038	DA 89,50
1039	DA 89,50
1040	DA 89,50
1041	DA 89,50
1042	DA 89,50
1043	DA 89,50
1044	DA 89,50
1045	DA 89,50
1046	DA 89,50
1047	DA 89,50
1048	DA 89,50
1049	DA 89,50
1050	DA 89,50
1051	DA 89,50
1052	DA 89,50
1053	DA 89,50
1054	DA 89,50
1055	DA 89,50
1056	DA 89,50
1057	DA 89,50
1058	DA 89,50
1059	DA 89,50
1060	DA 89,50
1061	DA 89,50
1062	DA 89,50
1063	DA 89,50
1064	DA 89,50
1065	DA 89,50
1066	DA 89,50
1067	DA 89,50
1068	DA 89,50
1069	DA 89,50
1070	DA 89,50
1071	DA 89,50
1072	DA 89,50
1073	DA 89,50
1074	DA 89,50
1075	DA 89,50
1076	DA 89,50
1077	DA 89,50
1078	DA 89,50
1079	DA 89,50
1080	DA 89,50
1081	DA 89,50
1082	DA 89,50
1083	DA 89,50
1084	DA 89,50
1085	DA 89,50
1086	DA 89,50
1087	DA 89,50
1088	DA 89,50
1089	DA 89,50
1090	DA 89,50
1091	DA 89,50
1092	DA 89,50
1093	DA 89,50
1094	DA 89,50
1095	DA 89,50
1096	DA 89,50
1097	DA 89,50
1098	DA 89,50
1099	DA 89,50
1100	DA 89,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten
DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!
VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, JPS und Postnachnahme 9,- DM, zusätzlich Nachnahmegebühr. Auslandsvorkasse 20,- DM, Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht.
Ladenlokal • Gr. Liederer Str. 27 • 29525 Uelzen

INTER SOFT GmbH
POSTFACH 1932 - 29509 UELZEN

Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

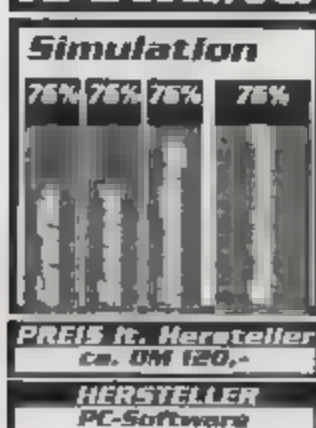
Diesen Satz haben wir schon beim vergangenen Bewertungssystem sehr ernst genommen, doch versuchen wir auch, den Entwicklungen auf dem Software-Markt dicht auf den Fersen zu bleiben. Zum Nachdenken über das bisherige Bewertungssystem, bei dem die Gesamtwertung nach verschiedenen Gewichtungsfaktoren aus der Grafik-, Sound-, Gameplay- und Originalitätswertung errechnet wurde, brachten uns Spiele wie "The 7th Guest", die es früher in dieser Form nicht gab. Konkret Grafik und Sound waren ausgezeichnet, der Spielspaß an sich aber kaum nennenswert. Eine errechnete Gesamtwertung von über 70% wird diesem Spiel wohl kaum gerecht. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschlossen, die Spielspaß-Wertung in Zukunft unabhängig von jeglichen Gewichtungsfaktoren festzusetzen.

CD-ROM

Silberlinge groß im Kommen

Ihnen wird sicherlich aufgefallen sein, daß wir dem immer deutlicher werdenden Trend in Richtung CD-ROM seit geraumer Zeit Rechnung tragen. Aus diesem Grund haben wir auch die Bewertungskästen ein wenig für dieses neue Medium modifiziert. So finden Sie neben einer Angabe, wieviel Megabyte auf der CD belegt sind, auch noch die zusätzliche Information "Audio", die aussagt, ob das Spiel direkte Audiosignale ausgibt. Dem Punkt "CD-Advantage" sollten Sie besondere Beachtung schenken. Hier spiegelt sich die Nutzung des Mediums CD-ROM wieder. So bedeutet beispielsweise eine ungenügende Note für Sie, daß Sie genauso gut auf die Diskettenversion zurückgreifen können, denn es hat sich im Vergleich nichts geändert.

RANKING

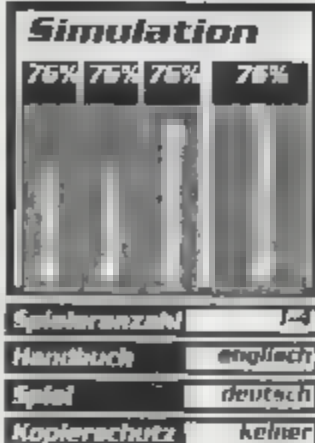


RANKING

Die Bewertungseinheit

Der Ranking-Kasten ist ein wesentlicher Bestandteil eines Reviews und gibt auf einem Blick Auskunft über die im Text beurteilten Qualitäten eines Spiels. Neben der schon erwähnten Spielspaß-Wertung haben wir uns für das Bewertungskriterium Handling entschieden, denn viele Spiele machen zwar wahnsinnigen Spaß, Einsteiger kommen aber leider nicht mit der Steuerung zurecht. Hier ver-

RANKING



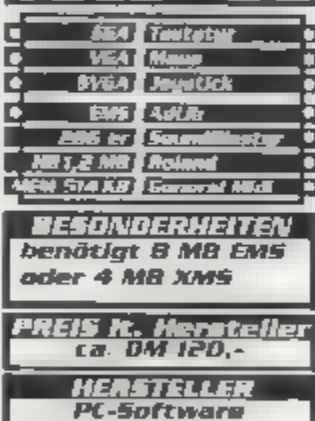
suchen wir, den goldenen Mittelweg zu finden und beide Kriterien getrennt voneinander zu betrachten.

SPECS & TECS

Die Informationseinheit

Dieser Block müßte eigentlich laufend überarbeitet werden, um die ständig voranschreitende Entwicklung berücksichtigen zu können. Wir haben uns für die Ergänzungen "General Midi" und "MEM" entschlossen, da wir der festen Meinung sind, daß ein Großteil unserer Leserschaft auf diesen mittlerweile mehr als etablierten Soundstandard zurückgreifen kann und außerdem gerne wüßte, welcher freie Arbeitsspeicher aufgebracht werden muß. Vor allem für CD-ROM-Besitzer interessant, deren Speicher vor allem durch den CD-ROM-Treiber

SPECS & TECS



in Anspruch genommen wird. Diese beiden Komponenten finden Sie selbstverständlich auch im Informationsblock der CD-ROM-Reviews. Außerdem setzen wir in Zukunft als geringste Hardwarevoraussetzung einen 286er voraus, denn die Zeiten des 8088 sind wohl endgültig vorbei.

SPECS & TECS





Viele Jahre ist es her, da erstaunte der Prinz von Persien die Spielergemeinde mit geschmeidigen Bewegungen, bezaubernden Grafiken und passabler Handlung. Seitdem war Ähnliches auf den Computermonitoren nicht mehr zu sehen. Jetzt endlich, wo bereits der zweite Teil der persischen Geschichte auf dem Markt ist, wagt sich ein weiteres Unternehmen an diesen Spieltypus: Flashback.

Canrad befindet sich in großer Gefahr. Kaum hat er sein neuestes Agentenspielzeug, einen Moleküldichte-Analysator in den Händen, macht er damit auch schon eine ungeheure Entdeckung: Einige "Menschen" besitzen eine so hohe Dichte, daß sie einfach keine echten Menschen sein können. Aber was sonst? Außerirdische? Roboter? Wie auch immer, einige Menschen sind bereits spurlos verschwunden. In seiner Eigenschaft als Agent des Büros für

REVIEW

Schlüssel bis hin zu Generatoren an denen sich unter anderem der Schutzschild aufladen läßt. Ganz selten trifft man auf freundlich gesinnte Personen, die Conrad Tips oder wichtige Gegenstände geben und gleichzeitig den Handlungsstrang voranbringen. In den höheren Levels finden sich auch einige Gegenstände, die zwar absolut notwendig sind um im Spiel weiterzukommen, bei Fehlbedienung aber leicht das Ende des Spiels mit sich bringen. Teleporter die den Spieler auch in Fallen transportieren können, oder Roboter-mäuse, die außer Segen auch Unheil bescheren. Da der Tod Conrads ständiger Begleiter ist ist es von Zeit zu Zeit möglich, den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Nach dem tragischen Ende des Helden kann man dann an dieser Stelle weiterspielen. Verläßt man das Spiel, ist der Spielstand allerdings verloren, der Spieler muß also wieder am Levelanfang beginnen - ein Umstand, der leicht zu durchspielten Nächten führen kann.

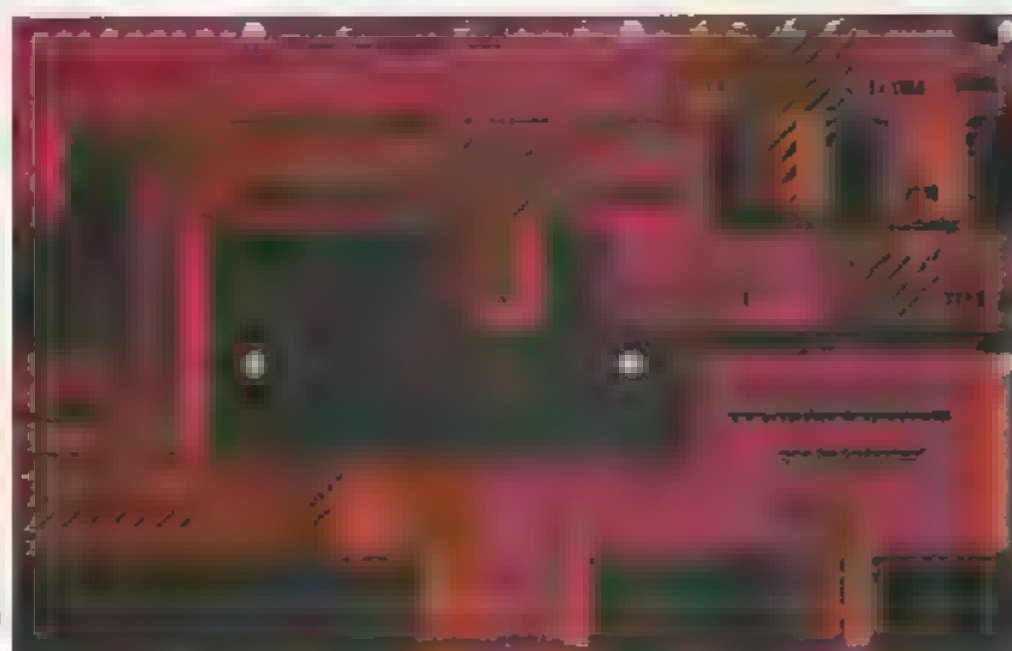
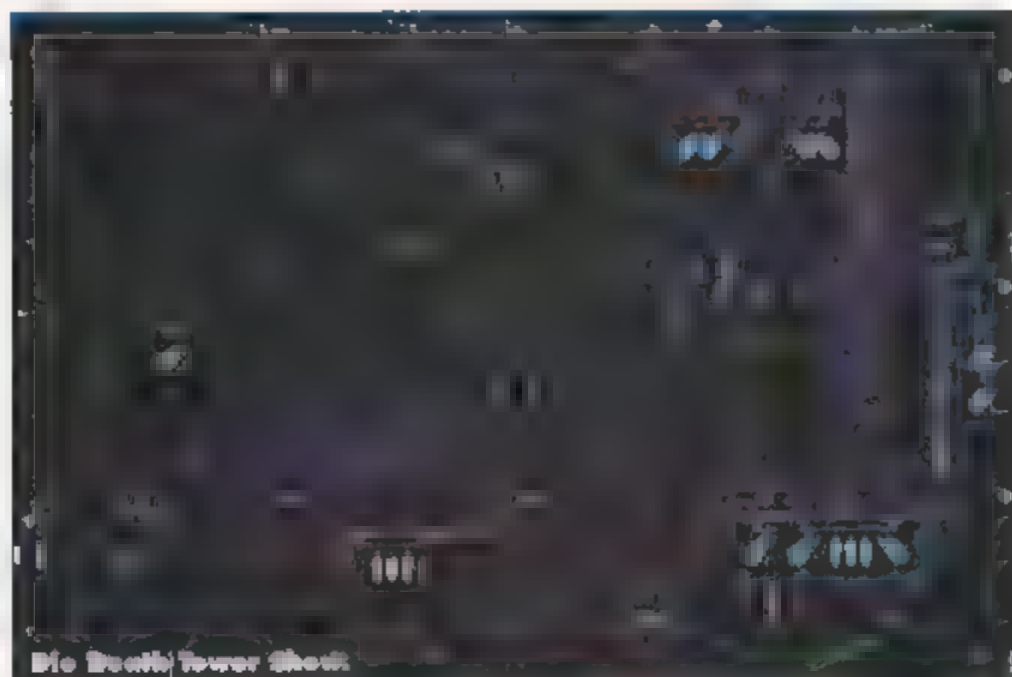
Erstaunliches

Die Hardwareanforderungen sind relativ gering. Bereits bei 12 MHz sind die Bewegungen völlig flüssig, die 24 Bilder pro Sekunde haben fast Trickfilmniveau. Die kurzen Filmsequen-

Nur 40 Sekunden bleiben Conrad, um den Reaktor zu reparieren.

zen zwischen den einzelnen Levels bestehen zwar aus Polygonen, an Atmosphäre und Geschwindigkeit läßt sich aber auch hier nicht mäkeln. Ein wirkliches Manko ist aber der relativ kleine Bildschirmausschnitt (256x224 Pixel), der vom Spiel und den Zwischensequenzen verwendet wird. Auch das Übergangslose Umschalten von Bild zu Bild hätte man vermeiden können. Die Soundausgabe wird vor allem bei Roland-Besitzern für Überraschung sorgen. Die Musik, die während des eigentlichen Spiels nicht zu hören ist wird von der Rolandkarte er-

zeugt, Soundeffekte (wie z.B. die Schüsse) sind damit aber nicht zu hören. Erstaunlicherweise sind diese aber sowohl mit den SoundBlasterkarten, als auch mit den AdLibs und sogar über den PC-Lautsprecher zu hören. Die Steuerung erfolgt über Tastatur, den (möglichst digitalen) Joystick oder den Gravis-Game-Pod, in jedem Fall ist eine ruhige Hand notwendig, um Conrad den Willen des Spielers klarzumachen. Ein Verknoten der Finger oder wenigstens eine folgenreichere Fehlbedienung ist nur durch längere Übung zu verhindern. **Harald Wagner**



SPECS & TECHS

PGA	Tastatur
VGA	Monitor
MSX	Joystick
EMS	AdLib
SGS	SoundBlaster
10	2 MHz Roland
MSX500 KB	General Mod

BESONDERHEITEN
- Nachfolger zu
Another World

PREIS v. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
U.S. Gold

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Burntime

Überlebenstraining im Wasteland

Umwelt- und Naturschutz sind zumindest in der Unterhaltungsbranche ein heikles Thema. Schließlich möchte man sich nicht auch noch in seiner kostbaren Freizeit von derartigen "Nebensächlichkeiten" belästigen lassen.

Als man die schleichenden Folgen der Zerstörung bemerkte, war es auch schon zu spät. Wiesen und Wälder verdorrten, eine leblose Wüste nahm ihren Platz ein. Die Luft war erfüllt vom beßenden Gestank zahlloser verfaulender Leichen, schmerzgefüllte Schreie verhallten ungehört in den verlassen Straßen. Einigen wenigen jedoch gelang es, in dieser unwirtlichen Welt zu überleben. Ihr All-

tag besteht im Kampf um "gemessbare" Lebensmittel und noch relativ sauberes Wasser. Zur Hilfe nahm man Überreste der einst hochtechnologischen Zivilisation, bescheidene Werkzeuge und Waffen, die ein noch bescheidenes Leben ermöglichen sollten. Geld besaß schon lange keinen Wert mehr, an seine Stelle trat ein gnadenloser Tauschhandel.

Hauptsächlich essbare Güter aller Art sind von Bedeutung, soweit man Maden, Ratten, Schlangen und Muren überhaupt als gemessbar bezeichnen kann.



Die Welt von Übermorgen. Brennend heiße Sonne, langweilige Wüste - eine Phantasie?

Endzeit-spektakel

Der Spieler schlüpft in die Rolle einer geborenen Anführernatur, die selbst von bestimmten Fachbereichen wenig Ahnung hat, es aber mit Hilfe von überzeugender Argumentation und kleinen Präsenten versteht, immer mehr Leute an sich zu binden. Mit der Zeit gelingt es ihm, seinem eigenen Leben ein Maximum an denkbarer Sicherheit und Komfort für die jetzigen Verhältnisse zu verleihen. Er ist jedoch nicht der einzige, der Computer steuert mehrere Gegner, die ebenfalls

versuchen, ein größeres Gebiet unter ihre Kontrolle zu bringen. Da die hierzu benötigten Ressourcen ohnehin schon äußerst spärlich sind, werden Konflikte unausweichlich sein.

Aller Anfang ist schwer

Man beginnt das Spiel mit einer ziemlich schlechten Ausrüstung, unerfahren und alleine. Viele nützliche Gegenstände liegen für jedermann zugänglich in verfallenen Hütten oder einfach am Boden herum und warten nur darauf, aufgelesen zu werden. Schon in den

Das Dialogfenster: Ob Mutanten oder Schlangen, Neuigkeiten haben alle zu bieten.



Die gastronomischen Lokalisationen in naher Zukunft. Ob Kneipe, Bar oder Restaurant, hier jagt ein Leckerbissen den anderen. An der Grenze des guten Geschmacks.



Mit einer Mause Falle lassen sich auch Ratten fangen. Eine willkommene Mahlzeit.

kleineren Dörfern trifft man auf gleichgesinnte Menschen, die sich einem für ein bißchen Nahrung anschließen. Um so mehr Gefolgsleute man mit sich herumschleppt, desto mehr hungerge Mäuler hat man zu stopfen. Natürlich kann man anfangs die Jagd auf Hunde eröffnen, aber diese Nahrungsquelle versiegt leider ziemlich schnell - und auf die gute Mutter Natur sollte man sich nicht unbedingt verlassen. Man beginnt also mit der Suche nach einem potentiellen Stützpunkt, in dem es ausreichend Wasser gibt. Dort errichtet man ein Lager, das natürlich von einem oder mehreren Kumpanen verwaltet und geschützt werden muß. In den

besetzten Häusern kann man beispielsweise Rattenfallen aufstellen, die ein Techniker vorher aus Draht, Schrauben und Holz zusammengebastelt hat. Wenn auch Rattenfleisch nicht gerade appetitanregend ist, so bewahrt es immerhin vor dem Hungertod.

Sweet Home

Mit Hilfe mehrerer Stützpunkte schafft man sich so die Lebensgrundlage für eine größere Gruppe, mit der man die Umgebung erforschen kann. In den zahlreichen Orten stößt man auf immer mehr Hindernisse. Viele Gebiete sind stark verseucht, die einzigen Bewohner sind Mutanten und

Burntime - eine Utopie?

Burntime: Der Titel des Spiels ist leider kein wenig freigesprochen. Jener Bereich Parallel zum Smog Alarm, der in einem dicht bewölkten Gebiet schon ausgerufen wurde, passiert es in Australien nun und wieder, daß die Sonnenstrahlung gesundheitsschädigende Ausmaße annimmt. Schuld daran ist die stark in Mitteleuropa gezogene Ozonschicht, die einen Großteil der schädlichen UV-Strahlung absorbiert. Das extrem energiereiche ultraviolette Licht besitzt nämlich die Eigenschaft, die DNS zu verändern und zu zerstören. Erste sichtbare Folge ist Hautkrebs. Wenn also zum Schutz der Bevölkerung Burntime - so geschehen am anderen Ende der Welt, also in Australien - ausgerufen wird, sollte man das Haus nicht ohne dick aufgetragenen Sunblocker verlassen. Der Mensch kann sich dank seiner hochentwickelten Technik vor derartigen Auswirkungen noch relativ gut schützen, aber die Vegetation hat immer mehr darunter zu leiden. Schließlich sämtliche Pflanzen verdorren und sich neben dem großen Chemiecocktail Meer zu Lande nur noch eine riesige Wüste erstreckt.

THOMAS PFISTER

TEL. 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Titel	Verlag	Preis	Notiz
Adventures in the Dark	West End Games	19,95	
Adventures in the Dunes	West End Games	19,95	
Adventures in the Forest	West End Games	19,95	
Adventures in the Mountains	West End Games	19,95	
Adventures in the Sea	West End Games	19,95	
Adventures in the Sky	West End Games	19,95	
Adventures in the Underworld	West End Games	19,95	
Adventures in the Wilderness	West End Games	19,95	
Adventures in the Wastelands	West End Games	19,95	
Adventures in the Water	West End Games	19,95	

ACTION/ARCADE

Titel	Verlag	Preis	Notiz
Action	West End Games	19,95	
Adventure	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	

SÖNSTIGES/ZUBEHÖR

Titel	Verlag	Preis	Notiz
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	

STRATEGIE/SIMULATION

Titel	Verlag	Preis	Notiz
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	
Archie	West End Games	19,95	

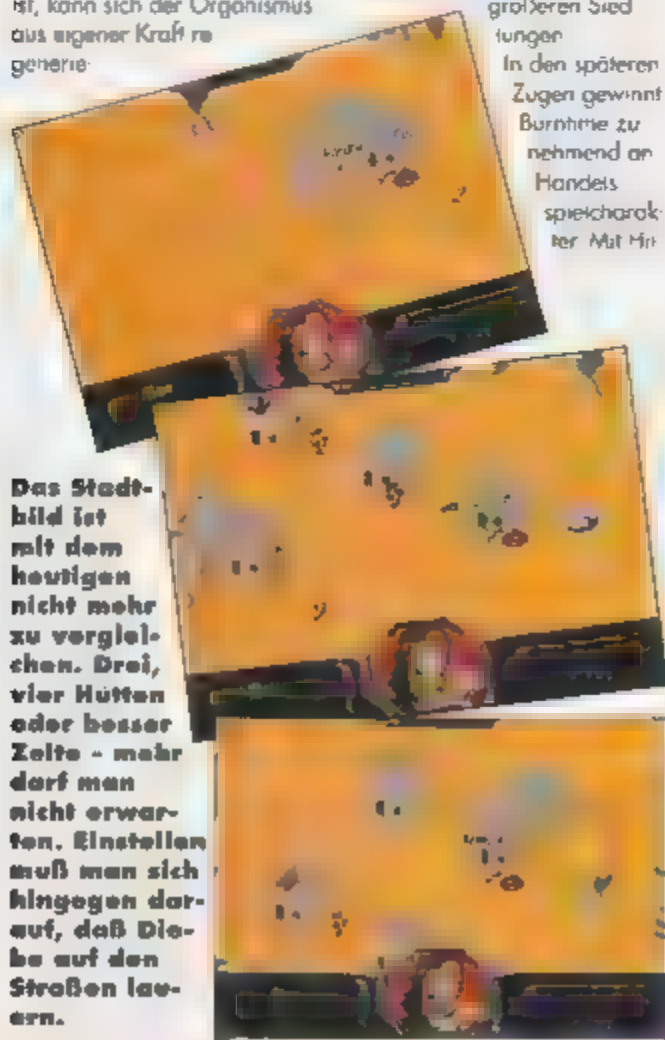


Für die Menschen der Zukunft eine Traumvorstellung - Hoffnung besteht kaum mehr.

bestenfalls ein paar Hunde. Ohne einen geeigneten Schutzanzug sollte man sich dort nicht länger aufhalten als notwendig, schließlich hat die sowieso gefährdete Gesundheit darunter zu leiden. Die momentane Verfassung eines Charakters wird in einem Prozentwert wiedergegeben. So lange dieser Wert sehr hoch ist, kann sich der Organismus aus eigener Kraft regenerie-

ren. Diese Grenze schreibt sich ein gutes Stück nach unten, wenn man einen Arzt seinen Gefolgsmann nennen darf. Ab einem gewissen Punkt jedoch verschlechtert sich die Gesundheit ständig und stetig, so daß man unbedingt einen stationären Doktor zu Rate ziehen sollte, der befindet sich aller-

dings nur in größeren Siedlungen. In den späteren Zügen gewinnt Burnette zunehmend an Handels-spielcharakter. Mit Mi-



Das Stadtbild ist mit dem heutigen nicht mehr zu vergleichen. Drei, vier Hütten oder besser Zelte - mehr darf man nicht erwarten. Einstellen muß man sich hingegen darauf, daß Diebe auf den Straßen lauern.

le der Stützpunkte besetzt man die Lebensmittelressourcen und gewinnt großen Einfluß auf die gesamte Bevölkerung. Einerseits kann die produzierte Nahrung eingetauscht werden, andererseits schränkt man so auch noch den Bewegungsradius der Computerspieler ein, da sie keinerlei Nahrung in besetzten Orten aufnehmen können und bei einer strapazierten Weiterreise vielleicht verhungern. Damit sichert man sich den alleinigen Kontakt zu den zahlreichen Händlern und kann ihnen noch und nach ihre Gegenstände abklatschen.

Rollenspiel?

Die Darstellung der einzelnen Charaktere ist denkbar simpel gehalten. Neben dem bereits erwähnten Prozentwert für die Gesundheit gibt es außerdem noch einen für Erfahrung, der die Fähigkeiten der Person in ihrem Beruf (Kämpfer, Techniker, Arzt) widerspiegelt. Außerdem darf jeder Charakter bis zu sechs Gegenstände mit sich tragen, Waffen und spezielle Bekleidungen inklusive. Ein gerade gesättigter Überlebenskünstler und diesen Titel dürfen sich alle verleihen, die trotz der widrigen Umstände noch im Dreck vor sich dahinsvegetieren, kann bis zu neun Tage ohne Nahrung und immerhin fünf Tage ohne Wasser auskommen.

Rauhe Sitten

Das Recht des Stärkeren ist das

einzige allgemeingültige Gesetz. Wer sein Hab und Gut nicht zu verteidigen weiß, ist auch nicht wert, es zu besitzen. Neben den nahezu unvermeidlichen Kämpfen mit gehirnlosen Mutanten und wilden Hunden wird man sich früher oder später mit den Computerspielern herumschlagen oder auch versuchen einen Gegenstand von einem Händler quasi "kostenlos" zu erhalten. Die Steuerung eines Kampfes ist simpler als man für möglich halten würde. Ein simpler Mousedown auf das gewünschte Opfer reicht aus und das Gefecht nimmt seinen Lauf. Eine gute Ausrüstung und Bewaffnung sowie ein hoher Erfahrungswert sind Garant für den Erfolg. In größeren Städten sind jedoch keinerlei aggressive Auseinandersetzungen möglich, um zumindest eine kleine neutrale Zone zu schaffen.

Problemlos

Das Handling ist, wenn man die hohe Komplexität des Spiels in Betracht zieht, außer gewöhnlich einfach und problemlos. Per rechtem und linkem Mousknopf kann man spielend in die einzelnen Untermenüs gelangen und sie auch wieder verlassen. Zur Fortbewegung klickt man nur den Zielort an und die Gruppe wird versuchen, diesen auf kürzestem Weg zu erreichen. Hindernisse wie Gebäude, tote Bäume und Felsblöcke werden leider nicht automatisch

Die Ozonschicht

Ozonosphäre, der Teil der Stratosphäre zwischen 20 und 50 km Höhe, in dem unter der Einwirkung ultravioletter Sonnenstrahlung ständig molekularer Sauerstoff (O_2) in Ozon (O_3) umgewandelt wird. Der Ozonschicht kommt für die Lebensvorgänge auf der Erde große Bedeutung zu, da sie den größten Teil der lebensfeindlichen ungefilterten UV-Strahlung fernhält. Die Ozonschicht wird nach der Überzeugung vieler Wissenschaftler durch die immer mehr ins Rampenlicht getretenen Fluorchlorkohlenwasserstoffe (FCKW) angegriffen und zerstört. Seit Ende der 70er Jahre wird eine beständige drastische Abnahme des stratosphärischen Ozons über der Südpolregion ("Ozonloch") beobachtet. 1987 beschlossen 46 Nationen die stufenweise Reduktion von FCKW in Industrie und Technik.

Lotus - The Ultimate Challenge

Burn Rubber!

Es ist schon etwas ganz Besonderes, am Steuer eines Lotus zu sitzen. War dieses Erlebnis bislang nur den Amigianern vorbehalten, nimmt sich Gremlin jetzt auch der PC-Spielergemeinde an. Denn mit der Konvertierung von Lotus III kann man die Edelflitzer jetzt auch unter DOS erleben.

Das Altbewährte stand bei Gremlin schon immer hoch im Kurs. Nachdem ihre Rennspieldates Lotus I - II auf dem Amiga gehöng abgeräumt haben, will man die Verkaufszahlen noch einmal steigern und bringt den jüngsten Vertreter der Lotus-Reihe auch auf MS-DOS Systemen zum Laufen. Keine schlechte Idee. Denn eigentlich schreit der PC-Spiele-Markt geradezu nach einem rasanten, unkomplizierten Racing-Game. Auf einer einzigen HD-Diskette untergebracht, bietet Lotus jede Menge veränderbarer Spieloptionen:

Power-Trio

Insgesamt stehen dem Motor sport-Freak drei verschiedene Lotus-Exemplare zur Auswahl! Zunächst der bekannte

Esprit. Schlichtes, edles Design, versehen mit der nötigen Schnelligkeit, ließ dieses Geschäß mittlerweile schon zur Legende werden. Und während Richard Gere in "Pretty Woman" mit der H-Schaltung und den kleinen Pedalen so seine Probleme hatte, fahren Sie dank präziser Steuerung und (optionalem) Automatik-Getriebe wie auf Schienen durch die Kurven. Der nächste Vertreter ist der auch schon seit längerem angebotene Elan. Der Nobel-Speedster verbirgt unter seiner schönen Schale ein fernöstliches Geheimnis. Dort verrichtet nämlich ein ISUZU 1.6 l Vierzylinder Turbo seine Arbeit. Allen Traditionen zum Trotz überträgt der Motor seine



67 PS auch noch auf die Vorderräder. Doch im Simulationsprogramm qualmen beim Burn-out trotzdem die Hinterräder. Wie soll man diesen Effekt auch anders programmieren? Letzter Kandidat des Power-Trios ist die Lotus Design-Studio M200. Dieser Sportwagen wird nie in Serie gehen. Sie haben die einzigartige Möglichkeit, dieses Kraftpaket ausgiebig zu "testen".

Rennstrecken ohne Limit

Superschnell und 100 % "zuckelfrei" präsentiert sich die ultimative Herausforderung. Mit dieser perfekten Realisierung erreicht Lotus die Qualität des bekannten Out-Run.

Games aus den Spielhallen. Positiv machen sich auch die vielen verschiedenen Szenarien bemerkbar. Egal ob Sie im dichten Schneesturm, in sengender Sonne oder in waghalsigen Serpentinen um den Sieg kämpfen wollen, mit dem "Racing Environment Construction System" (RECS) stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen. So können Sie in Minuten schnelle Ihre persönliche



Mit dem RECS Strecken-Editor planen Sie sich Ihre Lieblingsstrecke in Sekundenschnelle.

Mausstrecke zusammenbasteln. Scharfe Kurven oder mörderische Steigungen stellen eben falls kein Problem dar. Jede relevante Spieloption läßt sich mit Hilfe des RECS beliebig ändern und dank eines speziellen Code-Systems kann der so erstellte Kurs beliebig oft gefahren werden. Theoretisch ergeben sich durch diese Multiple Choice-Wahl an die fünf Trillionen verschiedener Rennkurse. Mangelnde Streckenauswahl dürfte also nicht der Motivationskiller dieses Rennspektakels sein. Doch zu einem waschechten Race-Simulator gehört eben noch etwas mehr

Schnurrende Motoren

Zum Beispiel auch brüllende Soundeffekte. Aber obwohl auf der Verpackung von "Superb



Lotusschlitten laden ein: Der Esprit S4, der Elan und die Studio M200

Stronghold

Rollenspiele einmal anders...

SSIs neustes Strategiespiel handelt von einer Zeit, als eine F16 noch ein Drachen, eine Patriot noch ein Zauberspruch und die Marines noch Zwerge mit Kriegsaxten waren. Doch damals wie heute war das leidige Thema des Zusammentreffens all dieser Waffen bzw. Ereignisse ein und dasselbe: Krieg.

Sie die in letzter Zeit mit diversen Strategiespielen das moralisch nicht ganz einwandfreie Thema der bei den Weltkriegs wirklich bis zum letzten ausgeübt haben (Great Naval Battles, Clash of Steel, Carrier at War, War in Russia und wie sie alle heißen) haben mit Stronghold eine wirklich willkommene und

überfüllige Abwechslung geschaffen. Stronghold behandelt den Aufbau eines Königreichs in dem bekannten Dungeons & Dragons-Szenario, das Sie aus vielen AD&D-Rollenspielen wie Eye of the Beholder, Pools of Darkness oder auch Death Knights of Krynn bereits kennen dürften. Weiterhin existieren aber auch viele Bücher die

dieses Szenario zur Grundlage haben. Für ausreichendes Material zur Erweiterung des Hintergrundwissens ist also gesorgt.

Kingdom-Simulator

Wie schon erwähnt, behandelt Stronghold den Aufbau eines

Königreichs. Dazu gehört auch das Entwerfen der bis zu fünf verschiedenen Oberhäupter ihres Volkes. Diese Könige werden, wie aus vielen Rollenspielen bekannt, in einem Charakterbildschirm erstellt. Werte wie Stärke, Ausdauer und Intelligenz vererben sich im Verlaufe des Spiels auf die immer zahlreicher werdenden Untertanen, so daß es sich auf jeden Fall lohnt, wenn Sie sich für die Charaktergenerierung etwas Zeit nehmen.

Wenn Sie diese Aufgabe überstanden haben, können Sie sich endlich richtig in das Spielgeschehen werfen. Dies besteht zu Beginn hauptsächlich im Aufbau Ihrer Haupt-

Mit diesem Knopf können Sie die Karte und das Aktionsfenster "switchen", d.h. Karte und Aktionsfenster tauschen ihren Platz, womit Sie in den Genuß eines sehr viel größeren Kartenausschnitts kommen.

Hier im 3D Aktionsfenster spielt sich das eigentliche Spiel ab. Hier können Sie Ihre Charaktere anweisen zu bauen, zu reparieren oder zu zerstören. Wenn Sie in diesem Fenster ein Lebewesen anklicken, erscheint ein weiterer Bildschirm, der mit näheren Informationen und oftmals auch mit einem Bild aufwartet.

Mit diesem Button öffnet sich ein umfangreiches Optionsmenü. Hier können Sie Spielstände speichern, laden und löschen, die Highscoreliste betrachten oder einfach ein neues Spiel beginnen.

Die Karte ist in ihrer Funktion ihrem Äquivalent in Populous sehr ähnlich. Wenn Sie größere Entfernungen überbrücken möchten, ist die normale Feld-für-Feld-Bewegungsmethode viel zu langwierig. Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt und Sie werden sich augenblicklich dort wiederfinden. Vorausgesetzt natürlich, Sie können diesen Punkt über ein Männchen oder einen hohen Turm einsehen.

Mit dieser Pyramide können Sie das Brutverhalten der Königin beeinflussen... - Nein, das war nicht ernst gemeint, aber wenn Sie SIM-AN kennen, kennen Sie auch die Funktion dieser Pyramide. Mit ihr können Sie bestimmen, ob sich Ihre Einheiten mehr dem Rekrutieren neuer Soldaten, dem Bau von Burgen und Häusern oder dem Training widmen sollen.

Mit dieser Anzeige können Sie die verschiedenen Volksgruppen wie bei Populous mit dem Magneten in ein bestimmtes Feld locken. Nur so ist es Ihnen möglich, z.B. eine Armee bilden, mit der Sie gegen die Monster zu Felde ziehen können.

Falls Sie ganz auf die Benutzung der Tastatur verzichten wollen, können Sie mit diesem Hebel, der sehr joystickähnliche Eigenschaften aufweist, die Cursor Tasten simulieren.

Wenn Sie auf einen der bis zu fünf verschiedenen Namen klicken, bekommen Sie umfangreiche Informationen über die Bevölkerung, den Reichtum u.ä. des gewählten Stammesoberhauptes. Mit der Pyramide hinter dem Namen dagegen wechseln Sie zu diesem Stamm, d.h. alle folgenden Beträge betreffen diesen Stamm.



**Vampire sind unange-
nehme Zeitgenossen.
Sie sind weitgehend
magieresistent,
können sich regener-
lieren und nur durch
magische Waffen ver-
letzt werden.**

**Hier werden einige
Orcs gleich mit unge-
fähr 50 schwerbe-
waffneten Kriegeren
Bekanntheit
machen.**

stadt. Auf der einen Seite
muß diese genügend Essen
und Wohnraum für die ge-
samte Bevölkerung bieten, auf
der anderen Seite aber auch
einen ansprechenden Gewinn
abwerten, so daß Sie noch
weitere Wohnhäuser, Bäckerei



**Gelogenlich verbün-
den sich diverse Geg-
ner auch miteinander.
Hier z.B. Evil Clerics
mit Skeletten.**



en Schmieden und Lagerhäu-
ser bauen können. Und hier
ein gutes Gleichgewicht zu fin-
den und zu halten ist keine
sehr einfache Aufgabe!

Einsteiger, Fort- geschrittene und Profis

Damit Ihnen der Einstieg nicht
gleich zu Beginn zu komplex
erscheint, können Sie sich aus
sechs vorgefertigten Welten ei-
ne aussuchen, an der Sie Ihr
Glück versuchen möchten.
Darüberhinaus können Sie
auch noch den Schwierigkeits-
grad jeder dieser sechs Welten
in drei Stufen von peaceful
über aggressive bis zu hostile
verändern. Und wenn Ihnen
selbst diese Herausforderung
noch nicht groß genug ist, ha-
ben Sie noch die Möglichkeit

eine Zufallswelt vom Computer
erschaffen zu lassen. In der Sie
die Anzahl der Computergeg-
ner und ihre Intelligenz festle-
gen können. Damit ist der
Spielespaß auf Monate gesichert.

Der Bildschirm ist bei all-
dem eine wahre Grafik-
pracht. Sie haben ein
3D-Sichtenfenster und ei-
ne 2D-Karte als Orien-
tierungshilfe. Beim
Anklicken einer Person
im 3D-Fenster zoomt
ein Bildschirm heran,
der Informationen oft
ein Bild und bei eigenen
Charakteren auch noch
ein kleines Gespräch
(meist mit dem Sinn:
"Wir brauchen Häuser"
oder "Wir brauchen Es-
sen") darbietet. Der
Sound dagegen be-
schränkt sich auf die
üblichen Dudelmelodien

und diverse Soundeffekte wie
das Jubeln Ihrer Bevölkerung
oder das Schlagen der Ham-
mer beim Hausbau.

Suchterschei- nungen ...

Stronghold verlangt am An-
fang zwar eine gewisse Ein-
satzzeit, bevor man sich
wirklich in das Schlachten
getummelt werden kann, doch
wenn die ersten Hürden über-
wunden sind, kommt man, vor
allem als Rollenspieler, nicht
mehr von diesem Spiel los. Zu
groß ist der Wiedererkennung-
seffekt, zu schnell schließt
man all die Fabelwesen in sein
Herz und freut sich, wenn der
Level 13-Magier wieder mal
einen blauen Drachen "gebrat-
en" hat (hähäh!). Außerst
empfehlenswert!

Lars Geiger ■

SPECS & TECs

MSA	Testator
VGA	Alma
EGA	Jewell
EGA	Amelia
MSA	Swallowtail
MSA	Harold
MSA	General

BESONDERHEITEN
- 2 MB RAM
benötigt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

EHBA "Soft"

Soft & Hardware
Schulstraße 24
94600 Landshut
Tel. 09441 467-7
Fax 09441 4680

Artikel	Art	Preis
A. A. A. A.	DV	95,30
B. B. B. B.	DV	93,80
C. C. C. C.	DV	94,40
D. D. D. D.	DV	94,60
E. E. E. E.	DV	95,40
F. F. F. F.	DV	95,90
G. G. G. G.	DA	94,60
H. H. H. H.	DV	96,60
I. I. I. I.	EV	93,10
J. J. J. J.	DV	98,10
K. K. K. K.	EV	94,60
L. L. L. L.	DV	99,0
M. M. M. M.	DV	92,20
N. N. N. N.	DV	92,30
O. O. O. O.	DV	92,30
P. P. P. P.	DV	92,30
Q. Q. Q. Q.	DA	96,0
R. R. R. R.	DA	96,0
S. S. S. S.	DV	96,0
T. T. T. T.	DV	96,0
U. U. U. U.	DV	96,0
V. V. V. V.	DV	96,0
W. W. W. W.	DA	96,0
X. X. X. X.	DA	96,0
Y. Y. Y. Y.	EV	91,50
Z. Z. Z. Z.	EV	90,30
AA. AA. AA.	EV	91,50
AB. AB. AB.	DA	96,0
AC. AC. AC.	DA	96,0
AD. AD. AD.	DA	96,0
AE. AE. AE.	DA	96,0
AF. AF. AF.	DA	96,0
AG. AG. AG.	DA	96,0
AH. AH. AH.	DA	96,0
AI. AI. AI.	DA	96,0
AJ. AJ. AJ.	DA	96,0
AK. AK. AK.	DA	96,0
AL. AL. AL.	DA	96,0
AM. AM. AM.	DA	96,0
AN. AN. AN.	DA	96,0
AO. AO. AO.	DA	96,0
AP. AP. AP.	DA	96,0
AQ. AQ. AQ.	DA	96,0
AR. AR. AR.	DA	96,0
AS. AS. AS.	DA	96,0
AT. AT. AT.	DA	96,0
AU. AU. AU.	DA	96,0
AV. AV. AV.	DA	96,0
AW. AW. AW.	DA	96,0
AX. AX. AX.	DA	96,0
AY. AY. AY.	DA	96,0
AZ. AZ. AZ.	DA	96,0

Macintosh Spiele

AA. AA. AA.	DA	92,90
AB. AB. AB.	EV	92,90
AC. AC. AC.	DA	92,90
AD. AD. AD.	DA	92,90
AE. AE. AE.	DV	92,90
AF. AF. AF.	DA	92,90
AG. AG. AG.	DA	92,90
AH. AH. AH.	DA	92,90
AI. AI. AI.	DA	92,90
AJ. AJ. AJ.	DA	92,90
AK. AK. AK.	DA	92,90
AL. AL. AL.	DA	92,90
AM. AM. AM.	DA	92,90
AN. AN. AN.	DA	92,90
AO. AO. AO.	DA	92,90
AP. AP. AP.	DA	92,90
AQ. AQ. AQ.	DA	92,90
AR. AR. AR.	DA	92,90
AS. AS. AS.	DA	92,90
AT. AT. AT.	DA	92,90
AU. AU. AU.	DA	92,90
AV. AV. AV.	DA	92,90
AW. AW. AW.	DA	92,90
AX. AX. AX.	DA	92,90
AY. AY. AY.	DA	92,90
AZ. AZ. AZ.	DA	92,90

CD - Rom

CD. CD. CD.	DA	92,90
CE. CE. CE.	EV	92,90
CF. CF. CF.	DA	92,90
CG. CG. CG.	DA	92,90
CH. CH. CH.	DA	92,90
CI. CI. CI.	DA	92,90
CJ. CJ. CJ.	DA	92,90
CK. CK. CK.	DA	92,90
CL. CL. CL.	DA	92,90
CM. CM. CM.	DA	92,90
CN. CN. CN.	DA	92,90
CO. CO. CO.	DA	92,90
CP. CP. CP.	DA	92,90
CQ. CQ. CQ.	DA	92,90
CR. CR. CR.	DA	92,90
CS. CS. CS.	DA	92,90
CT. CT. CT.	DA	92,90
CU. CU. CU.	DA	92,90
CV. CV. CV.	DA	92,90
CW. CW. CW.	DA	92,90
CX. CX. CX.	DA	92,90
CY. CY. CY.	DA	92,90
CZ. CZ. CZ.	DA	92,90

Produkte von

VIATRA REALITY LABORATORIES

DA. DA. DA.	DA	92,90
DB. DB. DB.	EV	92,90
DC. DC. DC.	DA	92,90
DD. DD. DD.	DA	92,90
DE. DE. DE.	DA	92,90
DF. DF. DF.	DA	92,90
DG. DG. DG.	DA	92,90
DH. DH. DH.	DA	92,90
DI. DI. DI.	DA	92,90
DJ. DJ. DJ.	DA	92,90
DK. DK. DK.	DA	92,90
DL. DL. DL.	DA	92,90
DM. DM. DM.	DA	92,90
DN. DN. DN.	DA	92,90
DO. DO. DO.	DA	92,90
DP. DP. DP.	DA	92,90
DQ. DQ. DQ.	DA	92,90
DR. DR. DR.	DA	92,90
DS. DS. DS.	DA	92,90
DT. DT. DT.	DA	92,90
DU. DU. DU.	DA	92,90
DV. DV. DV.	DA	92,90
DW. DW. DW.	DA	92,90
DX. DX. DX.	DA	92,90
DY. DY. DY.	DA	92,90
DZ. DZ. DZ.	DA	92,90

Seuchthemen

SE. SE. SE.	DV	92,90
SE. SE. SE.	DV	92,90
SE. SE. SE.	DV	92,90
SE. SE. SE.	DV	92,90

Logische

LO. LO. LO.	92,90
LO. LO. LO.	92,90
LO. LO. LO.	92,90

Artikel und Druckbilder von

AR. AR. AR.	92,90
AR. AR. AR.	92,90
AR. AR. AR.	92,90

NHL Hockey

Feuer auf dem Eis

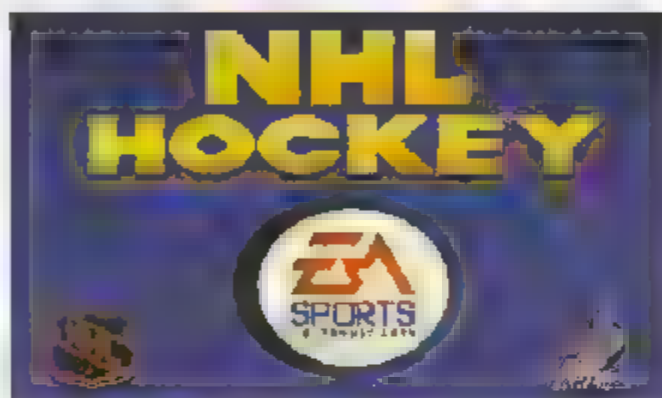
Zwischen Nordamerika und Deutschland liegen immer noch Welten - zumindest in puncto Vermarktung sportlicher Ereignisse. Wenn zum Beispiel im sonnigen Kalifornien die strammen Jungs der Los Angeles Kings das Eis betreten, toben die Zuschauer und ein packendes Spiel darf erwartet werden.

In Deutschland ergibt sich zwar ein ähnliches Bild, doch leider in völlig anderen Dimensionen. Hier freut sich nur eine treue Fangemeinde über jeden errungenen Sieg, trauern nur wenige über eine Niederlage. Daß aber Computerspiele, die sich mit den Kufenhelden beschäftigen, durchaus erfolgreich sein können, hat der Eishockey Manager unlängst bewiesen. Bei "NHL Hockey" handelt es sich aber nicht um Electronic Arts' Einstieg in diesen rauen Sport; "NHLPA Eis-

hockey" war schon auf dem Super NES und dem Mega Drive sehr erfolgreich.

Action oder Simulation?

"NHL Hockey" beinhaltet nicht nur einen rasanten Actionpart, auf den wir später zurückkommen möchten, sondern verlangt auch in Bezug auf Management und Teamaufstellung einiges vom geneigten Spieler. Vor jedem Spiel kann die Aufstellung verändert werden, wobei vor allem die speziellen Fertigkeiten der Spieler ins



NHL Hockey von Electronic Arts - das Referenzprogramm auf dem PC. Ein Riesenhit.

Rampenlicht rücken. Ist der Gegner zum Beispiel im Startpunkt-Checking haushoch überlegen, so sollte man versuchen, ein paar harte Abwehrrecken einzuwechseln, die ebenfalls kräftig austeilen können. Apropos Statistik: Hier gibt's einen echten Leckerbissen für jeden Kenner der amerikanischen Eishockeyszene, denn es wurden alle Daten der Saison 1992/93 eingebunden. Man kann also auf große Namen wie Wayne Gretzky oder Mario Lemieux zurückgreifen. Ob nun nach Namen, Punkten oder erzielten

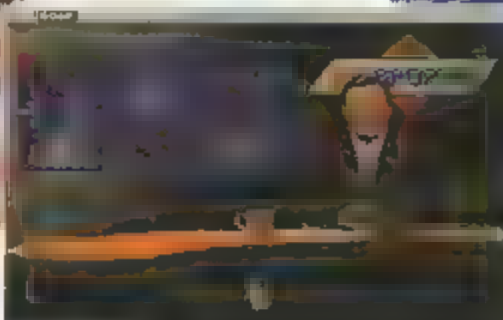
Toren sortiert wird, liegt allein in ihrer Hand. Selbstverständlich können Sie auch eine eigene Saison ins Leben rufen, in der alle vorhandenen Statistiken auf Null gesetzt werden.

Rauher Sport

Befinden sich die Spieler erst einmal auf dem Eis, so bricht im Stadion die Hölle los. Da wird siegesicher "We Will Rock You"



In der Mannschaftskabine werden die Teams ausgewählt. Es riecht nach einem Spitzenspiel.



In den amerikanischen Play-Offs treffen in den Endspielen die großen Teams aufeinander.



Packende Zweikämpfe und actiongeladene Torraumszenen, genau nach dem Geschmack der Zuschauer (rechts); beim Bully ist Reaktion gefragt, um vor dem Gegner am Puck zu sein.



Die Steuerung ist über den Joystick denkbar einfach. Mit dem rechten Feuerknopf wird zum nächsten Spieler gepaßt und der linke

Knopf zieht einen satten Schlagschuß nach sich. Je länger man den Joystickknopf gedrückt hält, desto stärker wird der Puck in Richtung des gegnerischen Tors gedroschen.

Details

geklatscht, steigt das Fan-O-Meter in den siedend heißen, roten Bereich. Dabei übeln die Zuschauer aber nur bei passenden Szenen, wenn beispielsweise der Puck ganz knapp neben das Tor gesetzt oder ein Spieler spektakulär zu Fall gebracht wurde. Die Spieler läßt das natürlich kalt, sie konzentrieren sich auf ihren Job. Nach jeder Spielunterbrechung durch ein Foul oder einen Regelverstoß kann man einen neuen Reihens ins Gefecht schicken. Natürlich bettet sich in den ersten beiden "Lines" die Creme de la Creme, doch sollte diese einmal zu erschöpft sein, kann man auch die etwas schwächeren Kollegen einsetzen, um die Verletzungsgefahr so gering wie möglich zu halten.

In puncto Grafik läßt sich eigentlich nur eines bemängeln. Das mehr als unbefriedigende Scrolling. Zwar scrollt der Bildschirm rasend schnell, dafür aber auch abgehakt und ruckelig. Natürlich wird das beim Spiel völlig nebensächlich, doch muß man sich schon stark konzentrieren, um den Überblick nicht zu verlieren. Mit einer schnellen Grafikkarte läßt sich dieses Problem aber zum Glück beheben. Abgesehen von diesem Kri-

tikpunkt hat NHL Hockey einiges zu bieten. Zwischen den Spielen werden stimmungsvolle Bilder von den begeisterten Sport-Reportern gezeigt, in den Statistiken wurde jeder Spieler mit eigenem Bild verewigt und die Anzeigentafel im Stadion kann sich ebenfalls sehen lassen. Kleine Details wie das Emblem auf dem Eis des jeweiligen Stadions runden den positiven Gesamteindruck ab.

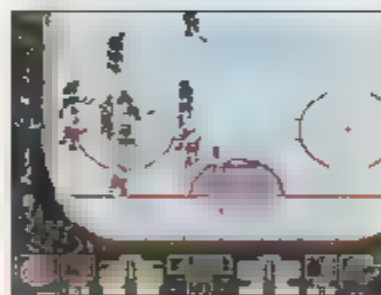
Die musikalische Untermalung kann ruhiger Gewissens als packend und stimmungsvoll bezeichnet werden, obwohl die Soundeffekte und vor allem die Sprachausgabe eher begeistern können. Allein das Klacken der hölzernen Schläger ist ein Genuß, wird aber noch vom Stadionsprecher und den Zuschauern übertraffen. Hervorragend.

Fazit

NHL Hockey kann bestimmt an den Erfolg der beiden Konsolen-Versionen anknüpfen, ist es

doch das erste Eishockeyspiel auf dem PC, das einen vollkommen ausgeprägten Eindruck macht. Spannend und unterhaltsam, ein Genuß.

Oliver Menne ■




Das Scrolling ist zwar nicht einwandfrei, die Grafik aber brillant.

GOAL! Der Torschütze darf sich feiern lassen; die Anzeigentafel ist eine der Attraktionen von NHL Hockey.



SPECS & TECHS	
EEA	Tastatur
VEA	Maus
SVGA	Joystick
DMS	Analog
386 or	Soundblaster
HD 7 MB	Reaktor
MSDOS 3.0	General MIDI
BESONDERHEITEN	
benötigt 2 MB RAM	
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Electronic Arts	

RANKING			
Simulation			
75%	80%	100%	90%
			
Spieleranzahl		1-2	
Handbuch		englisch	
Spiel		englisch	
Kopierschutz		normal	

Solitaire's Journey

Sucht am Bildschirm

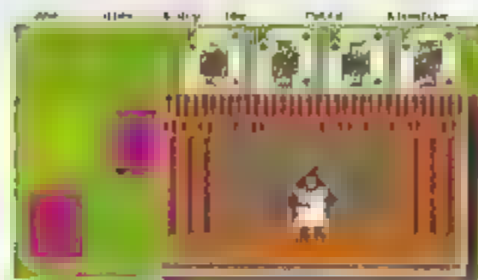
105 (in Worten: Einhundertundfünf) Solitaire-Varianten - da juckt es doch jedem ambitionierten Kartenspieler in den Fingern. Aber kann auch die technische Ausführung überzeugen?

Wer Windows kauft bekommt einen der erfolgreichsten Arbeitskiller gleich mitgeliefert. Wenn einem das kleine Icon antagegenkommt, schmelzen alle guten Vorsätze ("Nie mehr rühr ich dieses Spiel an") dahin. Der nervenentreibende Kartenkrimi kennt allerdings nur sehr wenige Optionen. Damit ist jetzt endgültig Schluß: Solitaire's Journey bietet zwei Bildschirme mit 105 Varianten. Zwar wurde das Patience-

Spiel schlechthin bereits in zahlreichen Compilations (z. B. Sierras "Hoyle Classic Card Games") verarbeitet, aber eine derartige Vielfalt werden Sie bei der Konkurrenz vergeblich suchen.

Zeitgemäßes Outfit

Die Sammlung präsentiert sich im modernen SAA-Look. Pull-down-Menüs und Buttons mit 3D-Effekt sowie eine mustergetreue



Der Clown als Spielkarte. Abwechslung wird bei Solitaire schon geboten.

Maussteuerung sind Garantien für größtmöglichen Komfort. Die Karten werden im Gegensatz zur Sierra-Schöpfung in der wesentlich geringeren 640 x 480 Auflösung (16 Farben) dargestellt. Untermalt wird das Ganze von fünf verschiedenen Rhythmen. Soundeffekte wurden leider "vergessen".

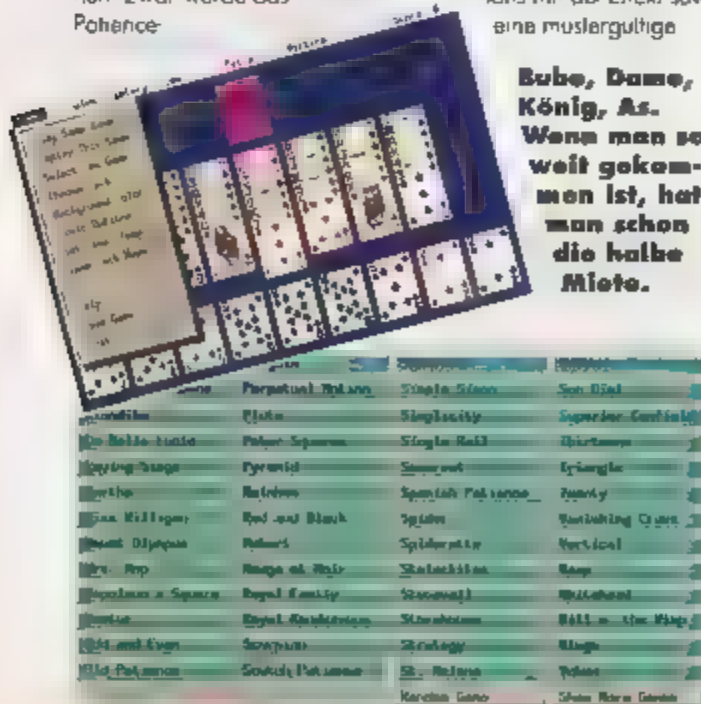
Gewonnen!

Wenn es aufgeht, bekommen Sie zur Abwechslung mal keinen Kartenfanz wie auf Micro-softs Oberfläche zu sehen, sondern einen zum Leben erweckten Joker, der sich vor Ih-

nen vorbeugt und auch mit Komplimenten nicht spart. Damit es auf die Dauer nicht langweilig wird, bietet das Spiel auch Turnier-Mod, speicherbare Highscores, ein witziges Solitaire-"Rollenspiel" und natürlich die Möglichkeit Deckblätter und Hintergründe zu ändern. Ein besonderes Lob gebührt dem guten Handbuch und der kurzen, aber sehr effizienten Hilfefunktion. Bis man sich durch alle Abwandlungen durchgespielt und "seiner" Lieblings-Variante gefunden hat, vergehen mit Sicherheit einige kurzweilige Wochen.

Petra Maveröder ■

Bube, Dame, König, As.
Wenn man so weit gekommen ist, hat man schon die halbe Miete.



SPECS & TECS

EGA	Testatur
VGA	Neus
SVGA	Joytack
EMS	AdLib
MS-DOS	Soundblaster
HD 2 MB	Roland
MEM 640 KB	General Mill

BESONDERHEITEN
105 Solitaire-varianten

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
DGP

RANKING

Strategie



Spieldauerzeit 1

Handbuch englisch

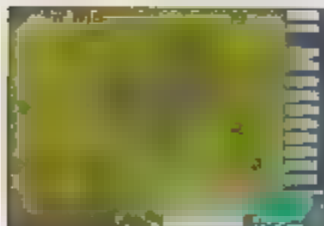
Spiele englisch

Kopierschutz normal

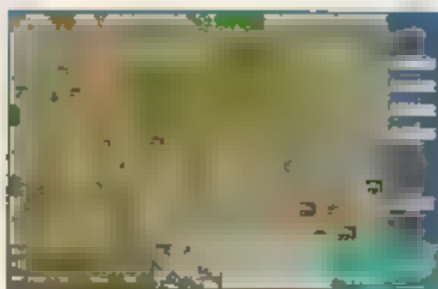
Clash of Steel

Stahlhart

Clash of Steel ist eine weitere Simulation des Zweiten Weltkriegs - immerhin gibt es einige ganz nette Optionen. Wieder einmal haben Sie die



Wahl den Zweiten Weltkrieg als Achsenmächte oder als Alliierte zu führen, wie üblich werden Einheitsymbole auf einem (immerhin unsichtbaren) Hex-Grid verschoben und schon wieder hat der Rechner nur eine hauchdünne Chance, wenn seine Einheiten im Kampf begünstigt werden. Das kann man immerhin selbst einstellen. Bemerkenswert sind außerdem



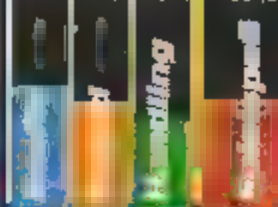
die vielen berücksichtigten Faktoren wie Wetter (z. B. Väterchen Frost in Rußland), historische Kampfaktiken und die wichtige Rolle von intakten Nachschublinien. Alles in allem gerade noch spielbar aber nicht besonders originell

Peter Freunschütz

RANKING

Strategie

55% 45% 40% 40%



PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

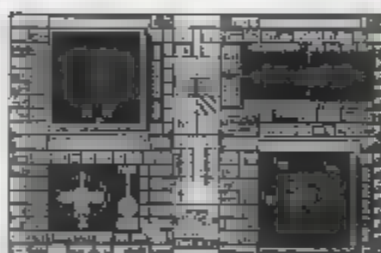
HERSTELLER Softgold

Rules of Engagement 2

Komplex

Hier dürfen Sie sich als Raumschiffkommandeur versuchen - und das ist elend kompliziert!

Die 230 Seiten des professionell gemachten Handbuchs lassen Böses ahnen, was den Schwierigkeitsgrad von "Rules of Engagement 2" betrifft. Sie müssen dann auch intensiv studiert werden. Danach kann man sich als Befehlshaber einer



Raumflotte durch verschiedene Kampagnen arbeiten und sich dabei durch unzählige Menübefehle hangeln. Auch nur einen Teil des grellbunten Tasten-



wirrwarrs zu beschreiben, mit dem hier gesteuert, geschossen und gefunkt wird, würde mehrere unserer kostbaren Seiten verschlingen. Deshalb nur mein persönlicher Gesamteindruck: Bei Captain Kirk ist das alles einfacher! PS: Ein Missionbuilder wird auch noch mitgeliefert

Peter Freunschütz

RANKING

Strategie

35% 45% 40% 30%



PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

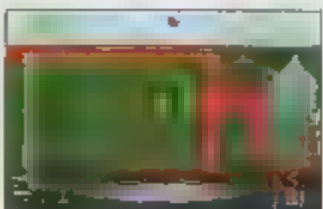
HERSTELLER Impressions

Gnome Alone

Einsam

Das überflüssigste "Spiel" des Monats kommt aus dem Hause ICE. Als Wichtel Gnoble haben Sie die Aufgabe, Ihr Gärtchen auf Vordermann zu bringen, sprich: Gemüse pflanzen, Rasen mähen, mit allerlei magischen Gegenständen den Widrigkeiten des Gärtner-Pölschke-Daseins (Schnecken, Unkraut, Wetter) Einhalt gebieten und darüber hinaus noch die eine oder andere Zierpflanze züchten. Die pseudo-putzige Grafik und der kreuzbrave

Sound lassen den Schluß zu, daß es sich dabei um ein kitschiges Geschicklichkeits- und Adventure-Kuddelmuddel für PC-Hosenmätze handelt, aber die vollkommen verunglückte Steuerung und die alles andere als logischen Aufgaben lassen



sowohl den Nachwuchs als auch jeden anderen PC-Spieler an seinem Verstand zweifeln. Das äußerst schwache Handbüchlein läßt selbst wohlwollende Zeitgenossen im Regen stehen. Aufmerksame Spieler werden noch die zwei anderen Disks in der Schachtel bemerken, auf denen sich die deutsche PC-Version des Amiga-Rollenspiels "Abandoned Places" befindet. Angesichts des reichlichen Angebots an hochkarätigen Alternativen gibt es keinen vernünftigen Grund, den unterdurchschnittlichen Zauber-Prügel-Mix auf der Festplatte überhaupt zu installieren.

Patra Maureröder

RANKING

Denkspiel

25% 20% 30% 20%



PREIS lt. Hersteller ca. DM 90,-

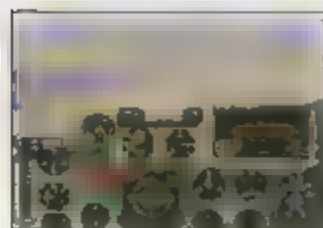
HERSTELLER ICE

MIG 29

Russisch

Als sofort bekommt die Referenz der Flugsimulation, Falcon 3.0, Zuwachs aus dem eigenen Haus. Mit MIG-29 präsentiert Spec-

trum Holobyte einen adäquaten Widersacher für ihre F16. Diese brandneue Erweiterung, die den Falcon 3.0 voraussetzt, ist das neueste Glied in der Electronic Battlefield-Serie. Sie können jetzt im gewohnten Umfeld den Part der Gegenseite übernehmen. Sie verfügen über die gleiche Funktionalität, nur sitzen Sie jetzt wahlweise in einem neuen Jet der Gegenseite. Ein unbedingtes Muß für alle Fans des Falcons, die im



Lieferumfang auch gleich das neueste Update erhalten.

Wilfried Lindt ■

RANKING

Simulation

75% 60% 80% 87%



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Spectrum Holobyte

Scenery Disk Japan

Japanisch

Totgesagte leben länger. So kann man von Microsofts gutem alten Flight 4.0

denken, dann noch immer wer den Zusatzdisketten mit neuen Szenarien erstellt.

Das japanische Festland ist mit sämtlichen Flughäfen vertreten, angefangen von Tokio und endend beim hintersten Provinz-Flugplatz kurz vor dem Pazifik. Dabei ist natürlich auch das entsprechende Kartenmaterial vorhanden. Zusätzlich gibt es

noch ein paar amerikanische und japanische Flugzeugträger und natürlich die entsprechenden Flugzeuge. Von der modernen F18 Hornet über die WW II Corsairs und Hellicats bis zur japanischen Zero. Nur wo der verdammte Fudschijima ist, hat weder keiner eingezeichnet. Dabei hatte ich den so gerne einmal überfliegen.

Markus Gurnig ■



RANKING

Simulation

75% 60% 80% 75%



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 70,-

HERSTELLER
Mallard

Scenery Disk USA East

Amerikanisch

Von SubLogic kommt ein Szenarienzweiter der neben den Dateien für Microsofts Flight 4.0 auch noch für ATP und A-Force die entsprechenden Informationen

bereithält. Das umfangreiche Kartenmaterial und ein sehr gutes Handbuch lassen die Verpackung aus allen Nähten platzen.

Der Anflug auf New York City ist durch die neue Flugplatzgestaltung und eine detailliertere Skyline eine wahre Augenweide. Auch einige Pazifiken sein kann man anfliegen, wie das im Zweiten Weltkrieg hart umkämpfte Midway. Eine Besonderheit ist ohne



Zweifel, daß man nun die Funkfeuer grafisch auf den Monitor bringen kann und so eine gute Vorstellung von aktueller Position und Fluglage er

Markus Gurnig ■



RANKING

Simulation

75% 60% 80% 80%



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SubLogic

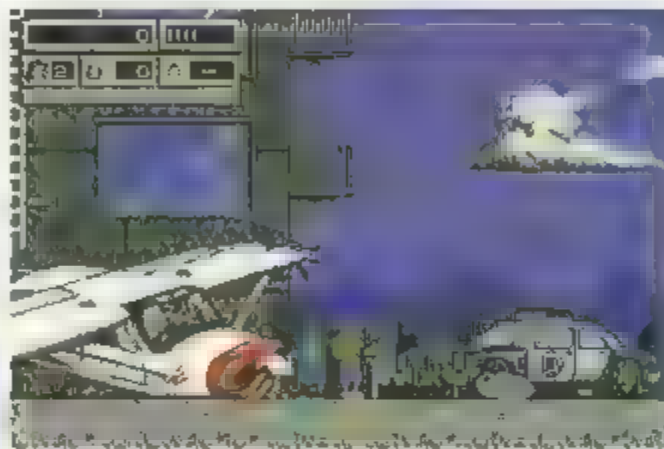
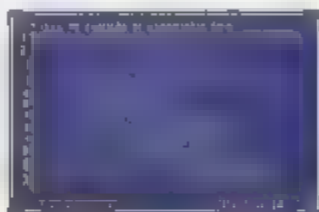
Bio Menace / Episode I

Ungeheuerliche Herausforderung

Apogee, der bekanntesten Firma im Bereich Shareware-Veröffentlichungen, ist es wieder einmal gelungen, noch einen draufzusetzen. Mit diesem Jump & Shoot em up-Spiel von Jim Norwood werden die Standards neu definiert.

Doch zuerst zur Handlung Snake Logan, der neue Titelheld mit Schnurrbart, gehört zu jenen CIA-Agenten, welche mit Vorliebe Aufträge annehmen, die von Kollegen als sicherer Selbstmord abgelehnt werden. Momentan macht durch Genmanipulation vergrößertes und aggressives "Gelier" die Hauptstadt unsicher. An den tausenden Toten und Verletzten ist anscheinend Dr. Mangle, ein ehemaliger Genwissenschaftler, schuld, dessen Ziel die Erpressung der Regierung ist. Der Auftrag lautet: Finden und eliminieren! Doch gleich zu Beginn geht alles schief. Der Flug zum Einsatzort wird durch den Abschluß der Maschine jäh unterbrochen und Logan bleibt nichts anderes übrig, als sich von hier an allein mit seinem M60 und ein paar Handgranaten durchzuschlagen. Inmitten der Metropole wimmelt es gerade so von Gegnern, die das Sammeln der Schlüssel zum Öffnen von verschlossenen Büroräumen oder Aufnahmen von Energiepunk-

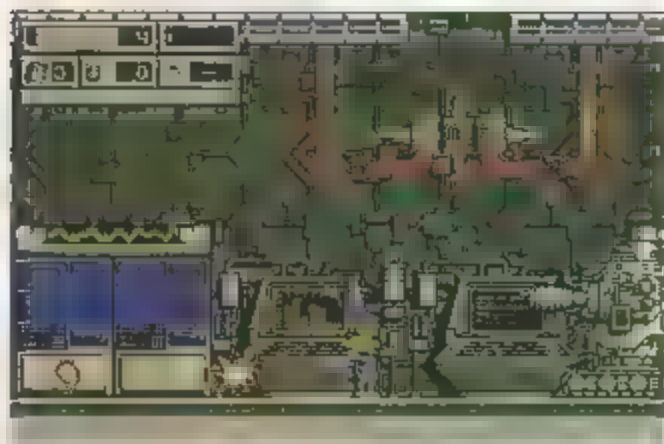
ten, Zusatzwaffen und Munition nicht gerade erleichtern. Hauptziel einer jeden Runde ist es, eine Geisel zu finden und lebend zu befreien, um eine Codcard für das Clearing zum nächsten Level zu bekommen. Auf diese Weise kämpft sich unser Held durch Büros, Hochhäuser, Abwässerkana-



Bio Menace hat wahre Hit-Ambitionen und macht für ein Sharewarespiel einen ausgezeichneten Eindruck.



Reiz. Die Vollversion, ab Mitte September zu haben, bietet in altbewährter Tradition die Fortsetzung des hier begonnenen Abenteuers. Teil 2 und 3 beinhalten weitere 24 Levels mit vielen neuen Gegnertypen und Herausforderungen. Außerdem wird ein Cheatmodus und Logepläne preisgegeben, um für den einen oder anderen unüberwindbare Stellen erträglich zu gestalten. Abschließend kann man nur diejenigen bedauern, die sich diesen Megaspielespaß entgehen lassen!



Parkanlagen, Katakomben usw. Die Ausrüstung wird noch und noch durch modernere Waffen und zusätzliche Systeme erweitert. In der Sharewareversion stehen elf ausgetüftelte und schön ausgestaltete Levels zur Verfügung. Intelligentes Verhalten der sehr gut animierten Gegner, ruckfreies und schnelles Scrolling in jede Bewegungsrichtung sowie versteckte Überraschungen geben diesem Spiel einen besonderen

PC-Mini-Komputer

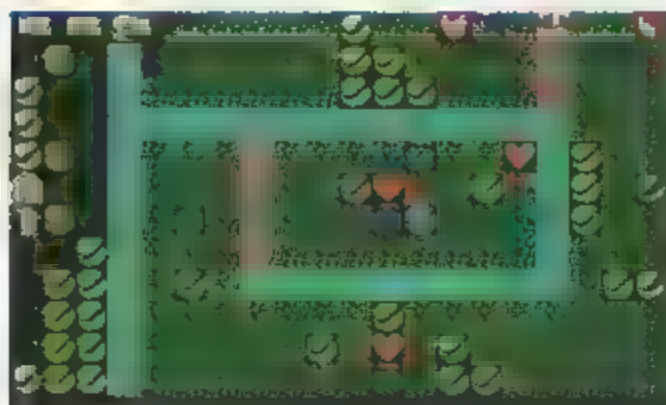
mind. 786er, EGA/VGA,
486er Soundblaster, joystick, Tastatur

Testversion

DM 5,-

Preis Vollversion

DM 59,-



Boulder Dash als Shareware-Version. Der Held ist aber hier ein Zwerg und kein Insekt.

Heart Light PC

Der Boulder Dash-Zwerg

Bei Heart Light PC handelt es sich um eine neue, sehr romantische Variante des allseits bekannten Klassikers Boulder Dash mit einer horzzerreißenden Background-Story.

Der Held dieser Geschichte Johnny, hat sich unsterblich in die wunder schöne Prinzessin Pricela verliebt und möchte sie heiraten. Doch der zukünftige Gatte muß zuerst eine schwere Aufgabe erledigen: Er muß alle Herzen des weit, weit entfernten Heartlight-Landes einsammeln und sie der Prinzessin als Liebesbeweis bringen. Das Heartlight-Land ist eine große Labyrinthlandschaft mit vielen riesigen Steinen, die Johnny aber mit seinen übersinnlichen Fähigkeiten verschieben kann, um an die Herzen für seine Geliebte zu gelangen. Seine magische Gabe verleiht ihm außerdem Unsterblichkeit, so daß ihm dabei beliebig viele Versuche zur Verfügung stehen, und die Fähigkeit, einige Labyrinthkammern zunächst einmal zu überspringen. Trotzdem ist die an Johnny gestellte Aufgabe nicht einfach zu lösen. Wie bei der ursprünglichen Spielvariante "Boulder Dash" müssen Steine beseite

geräumt werden, ohne daß sie dabei die Spielfigur treffen. Kleine Handgranaten werden benötigt, um Hindernisse aus dem Weg zu schaffen, damit man zu den heißersehten Herzen gelangen kann. Die einzelnen Levels erfordern vom Spieler nicht nur Reaktionsvermögen und Fingerfertigkeit sondern auch Intelligenz und Voraussicht, da viele Spielzüge im Voraus geplant werden müssen. In der Shareware-Version ist der Spielgenuß allerdings auf nur acht Kammern mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad aus der Vollversion begrenzt.



Games

AB SOFORT KÖNNT IHR ALLE VORGESTELLTEN PROGRAMME AUS DER RUBRIK SHAREWARE DIREKT UND PREISGÜNSTIG ORDERN!! BESTE SOFTWARE ZUSAMMENGEFASST IN DER SERIE.

PC-HIGHLIGHTS

ALLE PD & SHAREWAREPROGRAMME AUF VIREN-GEPRÜFTEN HD-DISKETTEN, FÜR DM 5,- PRO TITEL. SHAREWAREPAKET MIT ALLEN VORGESTELLTEN HIGHLIGHTS EINER AUSGABE FÜR NUR 19,95 DM (PORTO INLAND 3 DM (AUSLAND 10 DM))

- 104 BIO MENACE
- 105 NINJA RABBIT
- 106 OXYD
- 107 HEARTLIGHT PC
- 108 BRIX

- 6001 VGA COPY 5.1
- 6002 QUICK COPY PRO
- 6003 TOS COPY
- 6004 LA COPY

BESTELLTELEFON

0911/301500

FAX AN GLEICHE NUMMER!!

ODER

COUPON AN:

ASTAT MEDIA GMBH
PC-SHAREGAMES
ADOLF VON HARLESSTR. 14
90427 NÜRNBERG

DISKETTE

ADRESSE

NACHNAHME ☐ SCHECK ☐

BANKEINZUG ☐ Konto

BLZ

BANK

UNTERSCHRIFT

7. Für SDM nahm ich den gedruckten Katalog! Dafür will ich aber noch ein Shareware Spiel meiner Wahl



Wenn's DISKCOPY nicht mehr tut!!

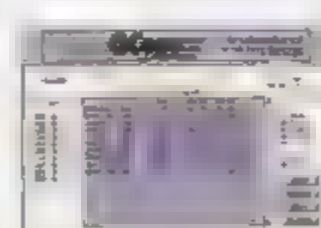


Das wahrscheinlich beste umfangreiche vielseitige dafür in der Registrierung ihr erste Programm ist das neue VGA Copy Pro 5.1. Die grafische Benutzeroberfläche mit Icons, Buttons und Displays informiert über alle Aktivitäten. Maus oder Tastatursteuerung alternativ. PC-Disketten bis 2.88MB physikalisch werden ohne Beachtung jeglicher Dateistrukturen in einem Durchgang auf bis zu 4 verschiedene Laufwerke (falls Controller vorhanden) kopiert. Spezielles Sektorversatzformat ermöglicht bis zu 100% schnelleren Zugriff. Eine Vielzahl einstellbarer und untereinander konvertierbarer Formate zwischen 120KB und 2.88MB ermöglichen unter anderem Copy's von 820KB oder 1.72 MB Disketten. Bei auftretenden Leseteilern wird nicht nur zwischen guten, defekten und WEAK Tracks unterschieden, sondern jeder Track in sich nochmal sektorenweise gelesen. Ausser vorragendes Tool: erweist sich

Testversion
DM 5,-

Preis Vollversion
DM 50,-

Erst seit kurzem auf dem Markt, die Version 1.5 von Oliver Siebenhaar und Udo Steger. Auch hier stehen eine Unmenge von verschiedenen Formaten zur Auswahl. Durch die Option "Formatanpassung" ist es nicht nur möglich, Disketten mit geringerer Kapazität auf Disketten mit höherer zu kopieren, sondern, bei gleichzeitiger Entfragmentierung, auch umgekehrt. Eingelesene Disketten können auch als Files, auf Wunsch mit automatischer Nummerierung, auf



DM 5,-

DM 39,-

Für dieses Programm gibt es leider eine Hardware-Restriktion: Sie liegt nicht allzu hoch bei einer Mindestkonfiguration eines 386SX 20MHz mit 2MB XMS, Soundblaster und VGA-Karte. Alles andere macht diesen Ultrasprinter bei Lese- und Schreibvorgängen nur unnötig langsamer. Der Verzicht auf ei-

Programme	Read 1.2	Write 1.44	Format & Write	Bestleistung	Zweitbestleistung	Optischen	Laufzeit	Cost/k	Preis in DM
VGA Copy 1	15s	39s	99s	keine	sehr gut	sehr gut	gut	VGA	95
Quick Copy Pro. 1.5	31s	39s	97s	keine	gut	sehr gut	sehr gut	VGA	98
TDS Copy 1.0	31s	39s	95s	keine	gut	mittel	mittel	VGA	80
EA Copy 2.5	45s	39s	99s	keine	gut	gut	gut	Tox	85
Ultra Copy 2.0	42s	50s	115s	keine	gut	mittel	mittel	VGA	77

einfach



ie möglichen Optionen und Zugriff auf externe Programme erlaubt bei automatischer Erkennung des Diskettenformates extrem effiziente Diskettenoperationen. Natürlich bleibt die Option des Formatwechsels von 5.25 auf 3.5 Zoll und umgekehrt möglich. Sprachausgabe und feinste VGA-Fortschrittskontrollgrafik machen die Bedienung angenehm. Den drei holländischen Entwicklern Marcel Frenée, Richard Schicks und Erik Wüster gelang mit TOS Copy 1.0 ein ausgezeichnetes Tool für schnelle und zuverlässige Duplizierungen.



LA - Copy 2.51

Als einzige Ausnahme der hier vorgestellten Cops wird beim LA-Copy zugunsten eines universell einsetzbaren Textmodus (somit auch für Notebooks) bewusst auf eine Umgebung in 256 Farben VGA Auflösung verzichtet. Umfassende Menüs für Voreinstellungen zur Formatierung, Verify und ähnlichem gehören selbstverständlich dazu. Übersichtliche An-



ordnung und Mausunterstützung sowie sinnvolle Tastenbelegungen erleichtern das Arbeiten ungemein. Als Besonderheit anzumerken ist, daß mit Aktivierung der Option Quickcopy nur belegte Sektoren einer Diskette kopiert werden und die Möglichkeit besteht einzelne Sektoren separat zu lesen und zu schreiben!



Ultra Copy

Trotz schöner grafischer Aufmachung mit einer Auflösung von 320x200 Punkten bei 256 Farben ist Ultra Copy von den Leistungsdaten her eher ein langsames Kopierprogramm. Zeit kann jedoch durch automatische Erkennung von freien und belegten Tracks gespart werden. Die Verarbeitung der schon fast allgegenwärtigen Sonderformate wie 1.72 MB bei 3.5 Zoll Disketten kann das Programm noch nicht benutzen. Optionen für Sonderfunktionen sind begrenzt auf Elementares wie Read, Write, Format und Verify.



Telefon (089) 298877 Telefax (089) 593931

Vollversionen

Electro Body DM 49,-

Heart Light PC DM 49,-

Spielepaket 10/93



Hardware Software Shareware

1 Kopierprogramm Ihrer Wahl DM 3,-

Heart Light PC

Ninja Rabbit

Brix, Oxyd

Bio Menace

DM 20,-

Erotikp. DM 20,-

DTP-Paket DM 20,-

Envasion Publisher

Neopant V1

Stardraw 2.0

Shareware-Katalog bestellen:

Volk Michael

c/o Kanzlei für Finanzdienste

Sonnenstraße 12

80331 München

Kosten: DM 3,- (Briefmarken)

Inserentenverzeichnis

LA Soft	13
Computer Verlag	83, 99, 106, 113
E.O.M.	101
ENBA-Soft	79
Electronic Arts	6, 9
FDS	35
Fantasy Productions	116
Groß Electronic	27
InterSoft	65
JoySoft	47
LucasArts	117
Mad Data	88
Micro Magic	75
MicroPress	27
Mirox	25
Mystic Games	95
Okay Soft	13
Origin	6, 9
Pisier Spieleversand	73
QuickSoft	45
Rushware	117
ShareCare	11
Soft & Sound	37
Softstreams	49
Solidgold	117
SoftSolo	69
Software Discount Mann	67
TopShare	91
Translec GmbH	118
Turtle Soft	15
Volk	89
Wallmewitz Systementwicklung	55
Zomda	91

Ninja Rabbit

Hasenfuß oder Street Fighter?

Aufgegriffen wurde die Spielidee des einsamen Karatekämpfers, vermengt mit der Atmosphäre von Street Fighter und einem gehörigen Schuß Humor.

In den Straßen Chinas aufgewachsen und trainiert, erkämpft sich unser Ninja Rabbit in verregneten Gassen und Untergrundgewölben sein Ticket in andere Länder und Zivilisationen. Doch auch dort muß er zum bloßen Überleben immer wieder auf's Neue von seiner fast unschlagbaren Kampftechnik Gebrauch machen. Unmögliche



dunkle Gestalten machen das Leben nicht nur auf den Straßen von New York - zu altem Überfluß noch im tiefsten Winter - unsicher. Verschiedene Kampftechniken, vom bloßen Faustkampf bis zu allerlei Kleinwaffen bieten ständig neue Herausforderungen. Wieder einmal liegt uns ein Spiel der Extraklasse vor. Detailliert und gut gezeichnete Grafik mit ständig wechselnder Hintergrundanimation und Spezialeffekten bilden neben sauberen Bewegungsabläufen und lückenlosem Scrolling die Rahmenbedingungen des Spielvergnügens. Eine in Sharewarekreisen selten erreichte Qualität zeigt auch der Einfallsreichtum und die Ab-

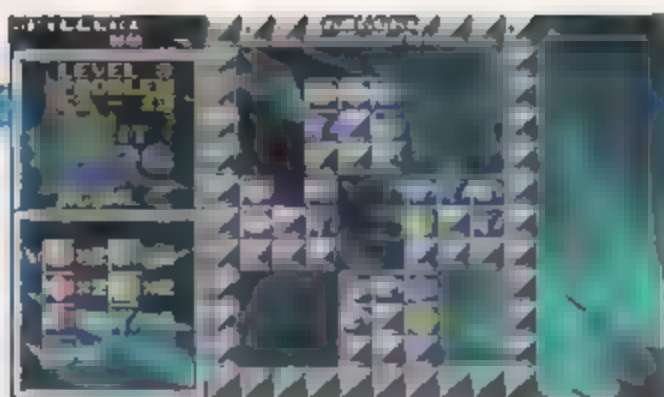
wechslung von Runde zu Runde. Anpassung der Grafiken an niedrigere Auflösungen wie EGA und CGA sind möglich, angesichts der feinen 256 Farben VGA-Grafik jedoch nur in absoluten Notfällen einzusetzen. Rechengeschwindigkeit sollten nicht allzu weit unter der eines 386er SX liegen, da sonst dem Spiel - trotz effektivster Programmierung und geringster Plattenansprüche (650KB) - die Power fehlt.

PC-Highlights
Disk 105

mind. 286er
CGA/EGA/VGA, AdLib, SB - Joystick Testatur

Testversion
DM 5,-

Preis Vollversion
DM 30,-



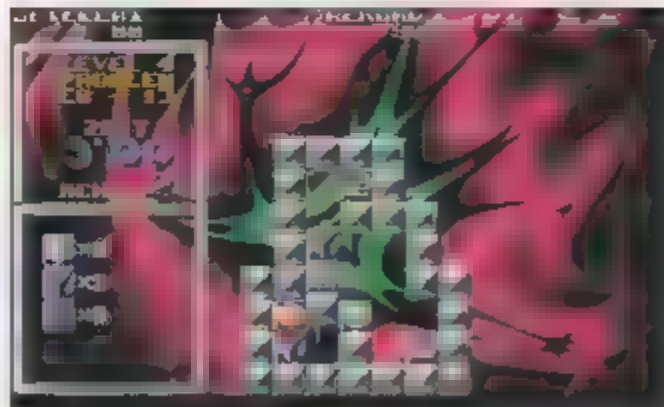
B.R.I.X.

MemoTris

Brandneu aus den USA ist das farbenfrohe Action Puzzle B.R.I.X..

Im harten Kampf gegen die Zeit müssen Sie in einem immer wieder neu aufgebauten Spielfeld diverse Memory-Steine durch Verschieben dem jeweils äquivalenten Gegenstück zuordnen. Die paarweise zusammengefügte Steine verschwinden anschließend von der Bildfläche und bringen Punkte. B.R.I.X. ist also eine Art Tetris im Flachformat, nur löst sich hier nicht eine ganze Reihe in Luft auf. Doch auch bei einem so einfachen Spielprinzip lassen sich die einzelnen Runden oft nur mit intensiver Überlegung, Schnelligkeit und einer äußerst ruhigen Hand lösen. Und der Schwie-

dem erreichten Punktestand weiterzuspielen. Die gelungene Grafik sticht bei diesem Spiel besonders ins Auge; der farbenprächtige Background - der Autor verwendet alle 256 zur Verfügung stehenden Farben - bildet ein phantastisches Szenario für dieses Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Benötigt wird dafür allerdings eine VGA-Videokarte und mindestens ein 286er Rechner - am besten mit Farbmonitor, damit man auch in den vollen Genuß dieses farbenfrohen Spektakels kommt. Die Soundblaster-Unterstützung sorgt für eine ausgearbeitete Tonkulisse.



Ansprechende Grafik und tolles Gameplay - Shareware at its best!

rigkeitsgrad der einzelnen Levels steigt rasant! Mit erhöhter Spielstufe werden die Muster und der Aufbau immer komplizierter. Sollten Sie dieses Spiel trotz größter Begeisterung aus Zeitgründen einmal nicht weiter spielen können, so erhalten Sie einen Geheimcode, mit dem es möglich ist, exakt bei

PC-Highlights
Disk 106

mind. 286er
VGA

DM 5,-

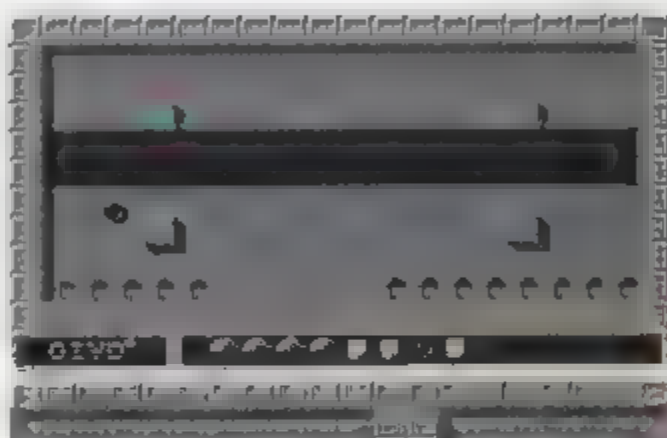
Preis Vollversion
DM 48,-

Oxyd

Luft für Bits und Bytes

Die Welt der Bits und Bytes ist bedroht und kann nur noch durch Freisetzen von Sauerstoff gerettet werden. Dieser ist in Oxydsteinen gebunden, die überall im Level versteckt sind.

Durch eine leichte Berührung dieser Steine mit der kleinen, empfindlichen mausgesteuerten Kugel wird der für die Bits und Bytes lebenswichtige Sauerstoff frei. Allerdings nur, wenn dies paarweise nach Farben, also in einer bestimmten Reihenfolge geschieht. Und damit beginnen auch schon die Schwierigkeiten. Die Oxydsteine sind, wie man sich bereits denken kann, meist sehr weit verstreut und die jeweiligen Farben erst bei Berührung zu erkennen. Aufgedeckte Oxydsteinfarben bleiben nur bis zur Berührung des nächsten Steines sichtbar,



Ein Geschicklichkeitsspiel außergewöhnlicher Qualität.

zusammen mit ausgeklügelten Szenarien das Spiel ab. Das Ganze läuft im Zeichen von "Dongieware", d. h. Sie erhalten das komplette Spiel und nicht nur die eingeschränkte Version. Von den 100 Runden des kompletten Programms sind allerdings nur 10 Runden spielbar. Um in höhere Levels zu gelangen, benötigen Sie nur noch ein Handbuch mit den entsprechenden Tastencodes. Wer erst einmal die Sucht gepackt hat, der wird auch die für Shareware ungewöhnlich hohe Registrierungsgebühr von 60,- DM - im Austausch gegen wochenlangen Spielspaß - bereitwillig ausgeben.



also ist Mäusenken angesagt. Viele der Objekte, die Ihnen auf Ihrer Entdeckungsreise durch diese Welt begegnen, sind zunächst völlig unbekannt und müssen in ihren Funktionen erst noch erforscht werden, um deren Eigenschaften für das Weiterkommen nutzen zu können. Für den passionierten Spieler gibt es noch zwei Variationsmöglichkeiten - die Runden können auf Zeit oder über eine

Link-Verbindung (seriell, Modem) gespielt werden. Oxyd gibt die digitalisierten Geräusche wahlweise über PC-Speaker, den Soundblaster oder eine Adlib bzw. kompatible Karte aus. Die hervorragende Grafik des Spiels, das auch für Hercules- und EGA-Grafikkarten geeignet ist, kommt allerdings nur in der VGA-Version zur Geltung. Saubere Programmierung und gut animierte Objekte runden



ZOMTU

Soft & Hardware

Programme ab DM **1,-**

Spiele, Anwendungen,
Erotik Windows,
Topaktuell, Günstig,
24h-Service

Sind Ihnen
Kommerzielle Programme
zu teuer?
Raubkopien
zu gefährlich?

Shareware!
Die Alternative

Sie werden begeistert sein
Testen Sie selbst
Katalogdiskette 3,- DM
(Briefmarken, Bar)
Bitte Format angeben
Erotik nur gg. Altersnachweis

ZOMTU

T. Dudek & T. Mockenhaupt
Wurmbergfeld 17 57072 Siegen
Tel. 0271 / 374355

SHAREWARESPIELE

z.B. Apogee Paket
27.95 DM

INHALT: Rescue, Secret Agent, Cosmos, Corbin, Pharaoh, Tomb, Duke Nukem, Paganus, Keen, Keen 4, Keen 5, Keen, Keen, Crystal, Jaws, Dark Ages und MAJOR STRYKER

z.B. Demo Paket
24.95 DM

INHALT: Facelife, Lemmings, Weihnachtsgame, Med TV, Pockets, Power, Morality, Island Demo, Astro Chicken, Cop car racing, 688 Attack Club, Lemmings Demo, Last! Cross, Martian Memorandum

z.B. Kinder Paket
22.95 DM

INHALT: Concentuator, Kinderpuzzle, Memory, Versteher, Bart's, Onosaurus, Word Trax, Pallande, Alf's Rechen, Duckgame, Funny Face, Brühel, Steinhilfen, Buddenberg Lernspiele

**Schüler, Studenten, Arbeitslose
Schwerbehinderte 10% Rabatt**

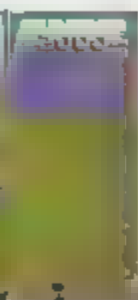
Mengenrabattstaffel:
bereits ab 2 Paketen 5% Rabatt
ab 4 Paketen 10% Rabatt
und mehr

Bei Vorkasse Porto und Verpackung frei

Kostenlose Preisliste anfordern
TOPSHARE Hans-G. Röpke
Wilhelm Buschstr. 41
38723 Seesen
Tel. 05384/1580

Gunship 2000

Festplatten-schoner



UNEs:
Leider
bringt die
CD-ROM
Version
nicht
allzuviel

Mit der neuesten Ausgabe der Helicopter-Simulation Gunship 2000 bekommt der kaufwütige CD-ROM-Besitzer leider nicht allzuviel Neues geboten.

Die als Paket angebotene Version beinhaltet zwar gleichzeitig die Features der im letzten Winter erschienenen Mission Disk, ansonsten wurde aber rein gar nichts geändert. Größter Vorteil ist bei diesem Programm wohl die Tatsache, daß nur ein Viertel MB auf der Festplatte belegt wird. Doch da auch auf der CD nur insgesamt 5 MB gespeichert sind, bringt selbst dieses Feature keinen großen Bonus gegenüber der Disketten-Version. Im Gegenteil, da das CD-ROM-Laufwerk längere Zugriffszeiten aufweist als eine Festplatte, kommen Sie in den Genuss längerer Ladezeiten. Die Neuauflage

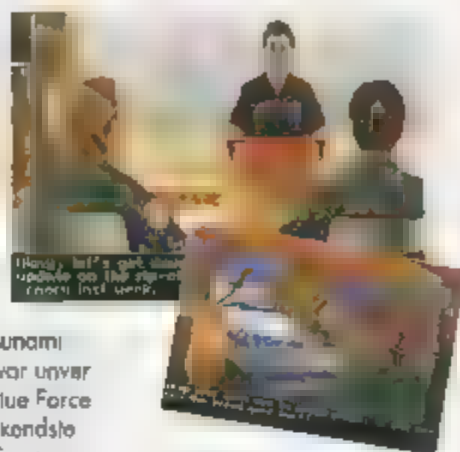
lage à la "Gunship Deluxe" bietet die bisherige Simulation mit verbesserter Grafik der alten Schauplätze und zusätzlich noch zwei neuen Einsatzgebiete: die Antarktis und die philippinischen Inseln. Als weitere Features stehen Anker-Mast-View und der Missions-Builder zur Verfügung. Wenn man also die ursprüngliche Version in Verbindung mit der Mission-Disk schon besitzt, bietet die CD-ROM-Version keinerlei Verbesserung. Ansonsten bekommt man die beiden genannten Produkte eben als Kombi-Pack.

Thomas Brenner ■

Blue Force

Blauäugig

Leider muß
man bei den
digitalisierten
Darstellungen
wieder auf
Sprachausgabe
verzichten.



Der Aufschwung bei Tsunami Produktionen war unverkennbar. Während Blue Force das bisher beeindruckendste Werk der Ex-Sierra-Spielmacher war, kommt man mit der CD-Konvertierung des Police-Spektakels leider wieder keinen Schritt weiter. Alle namhaften Softwarehäuser haben es sich zur Aufgabe gemacht, ihren Verkaufsklümmern als aufpolierte CD-ROM-Version ein Comeback zu verschaffen. Nur Tsunami Media befindet sich auf Abwegen. Wie schon die CD-Version von Ringworlds erkennen ließ, gehen die Produzenten hier den sehr einfachen Weg der Bonus-Audio-Tracks. Rein gar nichts wird am eigentlichen Spiel verändert. Keine neue Grafik, kein neuer Sound. Dafür aber der komplette Stereo-Soundtrack im MT-32-Format, den kann man sich dann bequem auf jedem Audio-CD-System anhören. Dazu kommt noch ein ebenso ausführliches

wie lang weites Interview mit einem der Spiel-Designer. In diesem Falle ist dies kein geringerer als Jim Walls, Designer der schon legendären Police-Quest-Serie. Knapp 20 Minuten erzählt uns der Parade-Cop von seinen Erlebnissen in perfektem West-Coast-Slang, wie interessant. Dabei hätte man aus dem Original-Spiel so viel machen können. Die digitalisierten Charaktere schreien geradezu nach Digitalsprachausgabe und auch in Sachen Effekte hätte Blue Force auch noch einigen Glanz vertragen können. Schade, aber mit dieser Art von CD-ROM-Spielen kann Tsunami Media nicht mal die Junges von der "Police Academy" vor den Rechner locken.

Thomas Brenner ■

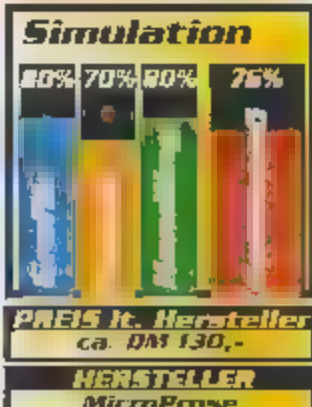
SPECS & TECS

EMS	AdLib
386er	SoundMaster
100,2 MB	Roland
CD 5 MB	General MIDI
MEM 570 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
 Wird mit allen Szenarien ausgeliefert

CD-ADVANTAGE
 ausreichend

RANKING



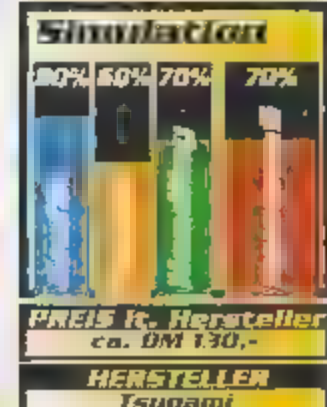
SPECS & TECS

EMS	AdLib
386er	SoundMaster
100,2 MB	Roland
CD 130 MB	General MIDI
MEM 590 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
 Interview mit Spiele-Cop Jim Walls

CD-ADVANTAGE
 mangelhaft

RANKING



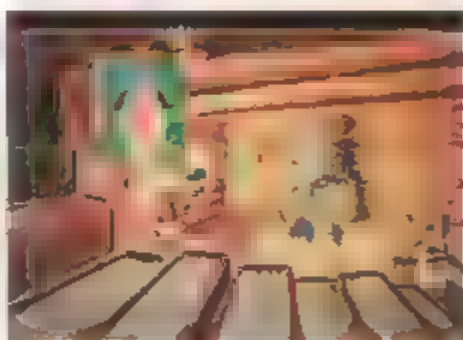
King's Quest VI

König CD

Und wieder ist die Suche nach Prinzessin Cassima in vollem Gange. Doch Prinz Alexander suchte noch nie so komfortabel wie auf CD-ROM. Die Produkte der Firma Sierra On-Line sind für ihre hohe Qualität bekannt. War schon die Diskettenversion der jüngsten Königssuche eine Wohltat für Augen und Ohren, so setzt die CD-ROM Version dem durchlauchten Spektakel endgültig die Krone auf. Allein das Opening wurde schon um 20 MB vergrößert. Das bedeutet im Klartext: Grafik leckerbissen ohne Ende. Angefangen beim flumpeigen 360°-Schwenk bis zum harmonischen Flug der Möwen. Der ebenfalls schon perfekte Hauptteil wurde zudem noch mit kompletter Sprachausgabe bedacht. Fast zweieinhalb Stunden Musikuntermalung wurden noch dazu auf die Spiegelscheibe gepreßt. Dabei reicht die Stilvielfalt der Titel von mittelalterlich bis orientalisch angehaucht. Abgerundet wird das Ganze durch die MPC-Fähigkeit, die es er-

möglicht, Cassima auch als echte Windows-Anwendung im eigenen Fenster zu suchen. Neben einigen Demos gibt es als Obendreingabe auch noch ein exklusiv-Interview mit Sierra-Chefin Roberta Williams zu bestaunen. Als Windows-Video gespeichert, gibt die erfolgreiche Geschäftsfrau Einblicke in ihre Adventure-Schmiede und berichtet von ihrem Einstieg in die Welt der Computerspiele. Als letzter Bonus-Punkt sei noch gesagt, daß die CD-ROM Version, im Gegensatz zum Disketten-Release sehr gutmütig mit ihrer Festplatte umgeht. Nicht ganz 400 Bytes benötigen die wenigen Systemdateien, die auf dem Massenspeicher angelegt werden.

Thomas Brenner ■



Ohren auf! Durch die komplette Sprachausgabe ist das Endlos-Lernen jetzt vorbei.

Fate of Atlantis

Digi-Indy

Es ist schon eine ganze Weile her, seitdem die allgemeine Indy 4-Seuche bei uns kursierte. Doch bei der nahezu identisch umgesetzten CD-Version merkt man wieder wie fortschrittlich das Programmiererteam um Hal Barwood arbeitet. Wer war nicht von der dramatischen Handlung angezogen. Indiana Jones zusammen mit seiner ebenso reizenden wie auch cleveren Partnerin Sophia Hapgood in einer nervenraubenden Suche stets bestrebt, den bösen Naz-Spionen ein Schnippchen zu schlagen. Mit Fate of Atlantis brachte LucasArts letztes Jahr eines der fortschrittlichsten Spiele überhaupt heraus. Mehr als 200 Orte gilt es zu erforschen, wobei der Spieler den Handlungsverlauf selbst bestimmen kann. Insgesamt drei komplett verschiedene Wege

kann man durch eigene Entscheidungen einschlagen. Zusammen mit dem iMUSE System, das bei LucasArts-Spielen schon fast selbstverständlich ist und dem benutzerfreundlichen SCUMM-Befehlsmenü, gab es bei Fate of Atlantis bisher nur einen Schwachpunkt: die digitalen Effekte. Wie bei den meisten CD-Konvertierungen wurde auch hier der Sound kräftig aufgepöppelt. Ansonsten ist aber wirklich alles beim Alten geblieben. Erfreulich ist auch die Tatsache, daß die CD-ROM-Version nur noch 200 Bytes auf der Festplatte belegt. So hat das nervige Freischaukeln des Massenspeichers im Zeitalter der CD-Technik nun endlich ein Ende.

Thomas Brenner ■



Die komfortable Spielführung wurde durch den Einsatz digitaler Sprache perfektioniert.

SPECS & RANKING

1997	Amiga
1998	or Commodore
1999	or Amiga
2000	or Commodore
2001	or Amiga
2002	or Commodore
2003	or Amiga
2004	or Commodore
2005	or Amiga
2006	or Commodore

BESONDERHEITEN
Exklusivinterview mit Sierra-Chefin Roberta Williams

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING



SPECS & RANKING

1997	Amiga
1998	or Commodore
1999	or Amiga
2000	or Commodore
2001	or Amiga
2002	or Commodore
2003	or Amiga
2004	or Commodore
2005	or Amiga
2006	or Commodore

BESONDERHEITEN
komplette Sprachausgabe

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING



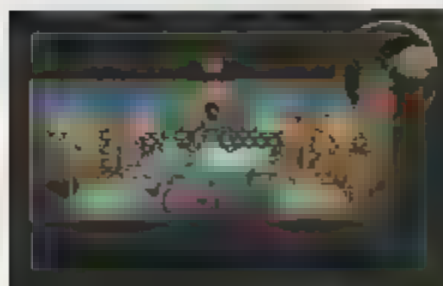
Gobliiins

Evergreen

Der bislang größte Erfolg des französischen Softwarehauses Coktel Vision wird nun auch als CD-ROM-Version angeboten. Über die Handlung des Spiels braucht man wohl kaum noch ein Wort verlieren, gerstern die drei Kobolde doch schon seit über zwei Jahren auf den PCs herum, um das Heilmittel für ihren König zu beschaffen. Gobliiins-Experten werden sich fragen, welchen tieferen Sinn es birgt, ein 3MB-Spiel als CD-ROM-Version anzubieten. Zu mal an Grafik und Spielwitz rein gar nichts geändert wurde. Doch von der verbreiteten Praxis, die akustischen Vorzüge eines Spiels aufzupolieren, hat auch Coktel Vision reichlich Gebrauch gemacht. Insgesamt fast 30 Minuten Musik, Effekte und Sprache wurden mit auf die Silberscheibe gebannt. Dabei werden die Audio-Daten direkt von der CD abgespielt. Durch die stimmungsvolle Musik und eine

Sprachausgabe, die mit den geschriebenen Texten auf dem Bildschirm übereinstimmt, bekommt Gobliiins nun endgültig perfekte Spielatmosphäre. Besonders überzeugen konnten die Soundeffekte. Sampling ist eben nicht gleich Sampling. Soundblaster in allen Ehren, aber auch mit Grenzfrequenzen von 44,1 KHz reicht die Digitalisierung nicht an CD-Qualität heran. Weil man noch ein paar MBs Platz übrig hatte, sind auch noch Demo-Versionen aller gängigen Coktel-Spiele auf dem Silberling präsent. Insgesamt wurden damit 12 MB auf dem Massenspeicher belegt. Alles in allem sind die Gobliiins immer noch in der Lage an den Bildschirm zu fesseln. Denn selbst wenn man das Spiel schon bis zum Abwinken gespielt hat, sorgt die super reale Hifi-Untermalung der CD-Version für eine Atmosphäre, die ihresgleichen sucht.

Thomas Brenner ■



Der arme König Angoulatre lächelt immer noch unter dem Einfluß einer unbekannten Macht.

SPECS & TECS

RAM	AdLib
386 or	Soundblaster
1 MB	Required
1000 MB	General MB
1000 MB	VEA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

Gesprochener Text in deutsch, englisch, spanisch, franz.

CD-ADVANTAGE

gut

RANKING

Adventure

78%	85%	75%	80%
-----	-----	-----	-----

PREIS lt. Hersteller

ca. DM 130,-

HERSTELLER

Coktel Vision

Day of the Tentacle

Ohrenschmaus



Schräge Grafiken, wirkungsreiche Dialoge und perfekter Klang machen das Spiel zum Hit.

Wer nach dem Bericht über das letzte Spiel des Monats mit dem Gedanken spielt, das gute Stück zu erwerben, sollte den Geldbeutel noch einmal weglegen, weiterlesen, und dann einkaufen gehen. Denn zusammen mit der Disketten-Version erreichte uns auch die CD-Ausgabe des Lochangriffs Day of the Tentacle. Natürlich wurde bei der "Enhanced Edition" wieder eifrig am Sound gebastelt. Geboten wird: Sprachausgabe während des gesamten Spiels und dazu noch jede Menge digitalisierter Soundeffekte, eben die Standard-Features, die man von CD-ROM-Releases inzwischen gewohnt ist. Leider wird bei Day of the Tentacle nicht von der Möglichkeit Gebrauch gemacht, die Ohrenfreuden direkt von der CD abzuspielen. So läuft ohne Soundblaster-Karte in Sachen Samples gar nichts. Doch falls das gute Stück installiert ist,

wird ihm keine Ruhe mehr gelassen. 265 MB (!) Sounddaten Marke Monster Sau wurden mit auf der Spiegelscheibe verwahrt. Die perfekte Cartoon-Grafik, an der sich so mancher Zeichentrickfilm ein Beispiel nehmen könnte, in Verbindung mit diesem Sounderlebnis katalysieren das Spiel in die Referenzklasse.

Einen Nachteil hat die CD gegenüber der Disketten-Version allerdings doch. Während man letztere auch in der deutschen Fassung kaufen kann, ist die Enhanced Edition bislang nur als englische Version erhältlich. Wer aber im Umgang mit der englischen Sprache keine besonderen Probleme hat, der ist mit dem Kauf der CD-ROM-Version in jedem Fall besser beraten. Zumal neben einigen Demos auch noch die ersten Bilder des vielversprechenden Rebel Assault als Sonderzugabe mitgegeben wurden.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

RAM	AdLib
386 or	Soundblaster
1 MB	Required
1000 MB	General MB
1000 MB	VEA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

Alle Texte gesprochen (englisch)

CD-ADVANTAGE

gut

RANKING

Adventure

85%	85%	87%	89%
-----	-----	-----	-----

PREIS lt. Hersteller

ca. DM 130,-

HERSTELLER

LucasArts

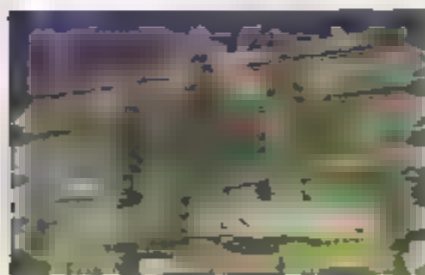
Microsoft goes Multimedia

Wieder haben Sie Ihren Computer um ein Stück erweitert. Sie sind stolzer Besitzer eines CD-Laufwerkes, das alle Multimedia-Anforderungen erfüllt. Doch schnell stehen Sie vor der Frage: woher nehme ich die entsprechenden multimedialen CDs? Noch sind attraktive Titel unter den CDs absolute Mangelware. Hauptsächlich finden Sie unter den Silberscheiben Shareware-Sammlungen, Gesetzestexte und Nachschlagewerke. Doch der Software-Riese Microsoft scheint die ersehnte Abhilfe zu schaffen. In kürzester Zeit sind einige interessante Titel auf den Ladentisch gekommen, die endlich auch das Prädikat Multimedia zu Recht tragen können.

■ von Wilfried Lindo

Alle Produkte von Microsoft laufen unter Windows und unterstützen so alle gängigen Multimedia-Standards. Die Benutzerführung ist einfach und die gesamte Installation geschieht direkt von der CD aus. Dabei ist die Installation sehr einfach und in wenigen Minuten abgeschlossen. Der multimediale Spaß kann beginnen.

Wo geht es bitte nach Hollywood?



Hinter diesem Gebäude verborgen sich 20.000 Filme.

Mit Cinema bringt Microsoft ein multimediales Lexikon der Superlative auf den Markt. Dieses Werk ist das absolute Muß für jeden Kino- und Filmfan. Fast 20.000 Filmtitel sind auf dem Silberling enthalten. Dabei reicht das filmische Angebot über

einen Zeitraum von rund 77 Jahren. Angefangen mit den ersten abendfüllenden Stummfilmen von Charlie Chaplin bis zu Filmtiteln aus dem Jahre 1991. Zukünftig will Microsoft entsprechende Updates anbieten, damit Sie filmisch immer auf dem laufenden sind. Es sind jedoch nicht nur die einzelnen Filmtitel enthalten, sondern es gibt dazu auch noch eine Unmenge an interessanten Informationen rund um das Filmgeschäft. Zu jedem Film finden Sie eine Liste aller Darsteller, eine kurze Inhaltsangabe und eine Bewertung. Werke, die Filmgeschichte gemacht haben, werden zudem noch ausführlich behandelt. Natürlich finden Sie alle Nominierungen zum Oskar und eine Übersicht zu den Leuten, die an der Produktion beteiligt waren. Auch Filmkritiken sind auf der CD gespeichert.

Blättern in der Filmgeschichte

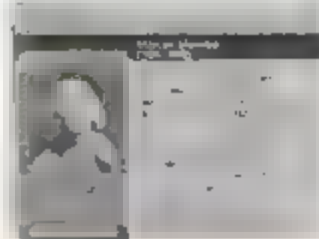
Nach einer dreiminütigen gesprochenen Einleitung, in der Sie den Umgang mit Cinema kennenlernen, kann das Filmvergnügen beginnen. Eine komfortable Benutzerführung bringt Sie schnell an den gewünschten Filmtitel. Sie können nach einem bestimmten Genre, Darsteller, Regisseur oder einer Oskar-Nominierung suchen. Alle Filter können miteinander kombiniert werden, was die Suche doch sehr beschleunigt. Natürlich können Sie auch direkt nach einem Titel suchen. Ein Listmaker, mit dem Sie sich Ihre eigenen Filmlisten zusammenstellen können, und ein umfangreiches Lexikon von Fachwörtern aus der Filmbranche runden das gelungene Werk ab.



Wissenswertes über William "Kirk" Shatner.

Schau mir in die Augen, Kleines

Doch die eigentliche Krönung von Cinema sind unzählige digitalisierte Bilder von Schauspielern und Filmsequenzen. Dabei liegen diese Dokumente der Filmgeschichte in einer sehr guten Qualität vor. Nun können Sie sich endlich auch Ihren Filmiebling in aller Ruhe am Bildschirm betrachten. Rund 1000 detaillierte Porträts von bekannten Filmgrößen und über 300 Bilder von Filmausschnitten sind im



Der kurze Lebensweg der guten Marilyn.

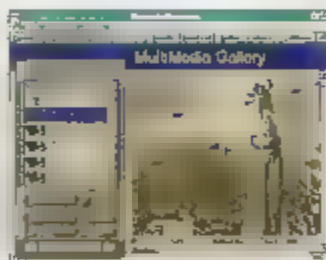


Filmausschnitte sind selbstverständlich.

Angebot. Auf den rund 225 MByte hat Microsoft noch eine weitere Besonderheit eingebaut. Zu Meilensteinen der Filmgeschichte und von einigen absoluten Superstars ist

auch der digitalisierte Originalton abrufbar. So können Fans von alten Filmen per Maustaste die Stimme von Humphrey Bogart hören oder Gruselfreunde lauschen einigen Dialogen aus Rosemary's Baby.

Leider hat man in der vorliegenden Version auf die Einbindung von Video für Windows gänzlich verzichtet. Vielleicht bringen die nächsten Updates schon die ersten bewegten Bilder ins heimische Wohnzimmer. Dann ist das Werk wirklich perfekt, wenn Sie aus Ihrem Lieblingsfilm einfach per Tastendruck einige Sequenzen eingespielt bekommen. Wir lassen uns überraschen.



Historisches darf natürlich nicht fehlen.

Instrumente auf der CD

Die CD Musical Instruments ist Augen- und Ohrenschmaus für jeden Fan von Musik und Instrumenten. Hier erfahren Sie alles über bekannte und exotische Musikinstrumente aus der ganzen Welt. Natürlich sind alle Bereiche mit tollen Klangbeispielen be-



Die bekanntesten Instrumente im Überblick.

Machen Sie Ihre eigene Hausmusik

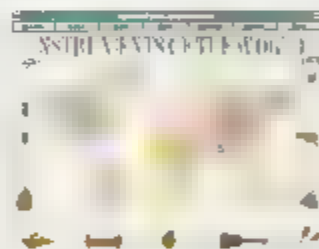
Im glasklaren Sound präsentiert sich der musikalische Silberling in vier Bereichen: Families of Instruments (Familien der Musikinstrumente), Musical Ensembles (Musikgruppen), Instruments of the World (Instrumente der Welt) und A-Z of Instruments (A-Z der Instrumente). Im ersten Abschnitt werden alle Instrumente in die Bereiche Saiteninstrumente, Blechbläser, Percussion und Tasteninstrumente unterteilt. Diese Gruppen

Blaskapelle oder Jazzband, alles inklusive.



Passend zur Zeit: Das elektronische Drum Kit.

strument entschieden, so bekommen Sie durch Klicken auf das entsprechende Instrument weitere Detailinformationen, längere Musikpassagen und Klangbeispiele. Per Querverweis gelangen Sie in benachbarte Bereiche. Unter Musical Ensembles erwarten Sie die unterschiedlichsten Musikgruppen. Wer sich für Orchester, Blaskapellen, Rock- und Jazzbands oder exotische Gruppen interessiert, wird hier einsteigen. Mit musikalischen Kostproben, Instrumentierungen und geschichtlichen Aspekten wird dem Musikliebhaber einiges geboten. In Instruments of the World finden



Die große, weite Welt der Instrumente.

nen machen viel Freude beim Durchgehen der einzelnen Instrumente. Ob nun für einen pädagogischen Einsatz oder nur aus Freude an der Musik, jeder wird hier gebannt für Stunden der Musik tauschen. Wer keine Lust hat, sich per Maus durch unzählige Menüs zu arbeiten, kann einfach den Punkt 'Random' auswählen und der Zufall bestimmt, welches Instrument Sie als nächstes hören und sehen werden. Leider ist das Werk momentan nur in Englisch verfügbar.

Multimedia mit Beethoven

Kommen wir nun zum gehobenen Teil des Lebens. Multimedia Beethoven. In Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Musikprofessor Robert Winter ist ein umfassendes Werk zur

Einer der großartigsten Komponisten.

unterteilt sich dann wieder in weitere Unterklassen. Haben Sie sich beispielsweise für Percussion entschieden, so finden Sie dann den Gong, das Schlagzeug oder die Pauke. Ein Klicken per Maus auf ein Lautsprecher-Icon läßt ein entsprechendes Klangbeispiel erklingen. Haben Sie sich für ein Instrument entschieden, so bekommen Sie durch Klicken auf das entsprechende Instrument weitere Detailinformationen, längere Musikpassagen und Klangbeispiele. Per Querverweis gelangen Sie in benachbarte Bereiche. Unter Musical Ensembles erwarten Sie die unterschiedlichsten Musikgruppen. Wer sich für Orchester, Blaskapellen, Rock- und Jazzbands oder exotische Gruppen interessiert, wird hier einsteigen. Mit musikalischen Kostproben, Instrumentierungen und geschichtlichen Aspekten wird dem Musikliebhaber einiges geboten. In Instruments of the World finden

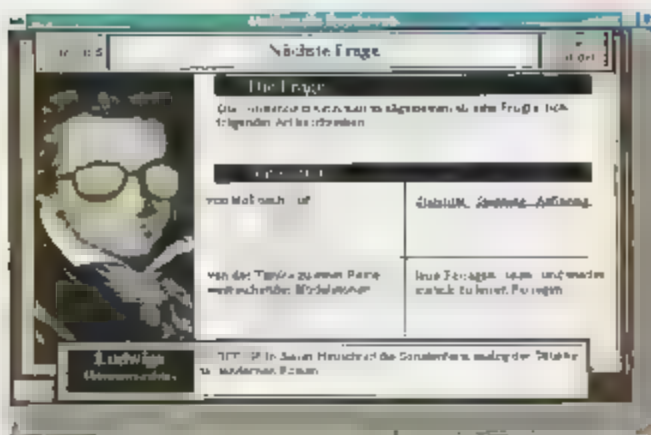


Das Alphabet für jeden Nachwuchsmusiker.

Sie anhand einer Weltkarte alle Instrumente geographisch geordnet. Abgerundet wird das umfassende Werk durch ein ABC der Instrumente. Hier können Sie alphabetisch gezielt nach einem Instrument suchen.

Über 500 gestochen scharfe VGA-Grafiken, ein wirklich guter Klang mit mehr als 1500 Samples und vielen Informationen





Klassiken oder Hobbymusiker - hier kommt jeder Kenner auf seine Kosten!

9 Symphonie Beethovens entstanden. Die CD gliedert sich in fünf Bereiche. Dabei finden Sie den interessantesten unter dem Punkt 'Zum Mitlesen'. Hier hören Sie einzelne Abschnitte der Symphonie, die durch eingeblendete Textpassagen kommentiert werden. An jeder beliebigen Stelle können Sie anhalten und sich vertiefende Informationen zu einzelnen Passagen einholen. Eine Übersicht des Gesamtwerks mit wichtigen Sequenzen ist ebenfalls verfügbar. Unter 'Kunst des Hörens' finden Sie musikalische Grundbegriffe anhand von Beispielen aus der Symphonie erklärt. Abgerundet wird die CD durch einen geschichtlichen Abriss der damaligen Zeit und der Biographie Beethovens. Auch hier finden Sie immer wieder Gelegenheit, per Tastendruck bestimmte Informationen mit Musik zu belegen.

Für wissensdurstige Anwender finden Sie ein Spiel auf der CD, um das Erlernte nochmals anhand von Fragen zu überprüfen. Sicherlich eine interessante Idee für Anwender, die etwas für ihre Allgemeinbildung tun möchten.

Das Programm ist wirklich gelungen. Nicht nur der Kenner wird Spaß an dieser CD finden. Eine sehr einfache, aber effektive Benutzerführung, prägnante Texte und sehr ausführliche Informationen zum Thema machen die CD zu einer gelungenen interaktiven Kombination aus Musik und Text. An die direkte Ansteuerung eines externen Midi-Gerätes wurde ebenfalls gedacht. Wer sich für Beethovens Musik begeistert, findet hier eine Quelle von Informationen rund um das bekannte symphonische Werk. Wer gerade keinen Rechner zur Hand hat, kann sich die Musik auch direkt über einen normalen CD-Player anhören. Einziger Wermutstropfen ist die zwar hochwertige, aber doch veraltete Analog-Aufnahme der Symphonie aus dem Jahre 1965.

Ein Buch sagt mehr als 1000 Worte



Die vierte CD im Bundle ist Microsofts Bookshelf. Hier finden Sie sieben Nachschlagewerke der amerikanischen Literatur. Natürlich ist die CD komplett in englischer Sprache und kommt hierzulande natürlich nur für wenige An-

wender in Frage. Eine deutsche Übersetzung wird in Anbetracht der riesigen Datenmenge sicherlich nicht in den nächsten Jahren verfügbar sein.

The American Heritage Dictionary

Hier finden Sie mehr als 200 000 Definitionen und über 60 000 Wörter, die mit Querverweisen und phonetischen Aussprachen ergänzt wurden. Ein gigantischer Pool an Informationen.

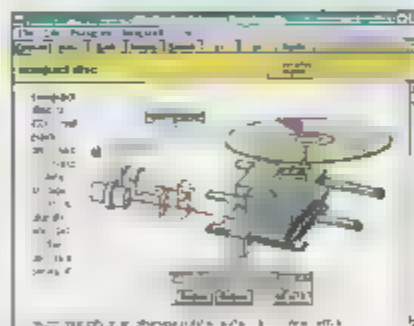
Bartlett's Familiar Quotations

Weit mehr als 20 000 bekannte Aussprüche, Reden und geflügelte Worte sind in diesem Werk enthalten. Natürlich werden deren Urheber auch in Porträts und Lebensläufen vorgestellt. Einen wirklichen Leckerbissen stellt der Originalklang einiger bekannter Persönlichkeiten dar. Wollten Sie nicht schon immer die Stimme von John F. Kennedy hören?

The Concise Columbia Dictionary of Quotations

Auch hier sind rund 6.000 wichtige Aussprüche aus der amerikanischen Geschichte gebannt.

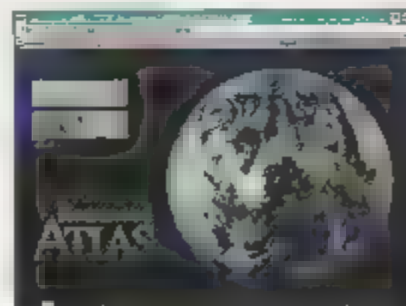
The Concise Columbia Encyclopedia



15.000 Personen, Sachverhalte und Definitionen werden mit Sound, Animation, Bild und Sprache vorgestellt. Sicherlich die vielseitigste Umsetzung der sieben Werke. Besonders die animierten Beispiele sind eine tolle Sache.

The Hammond Atlas

Ein multimedialer Atlas vom Feinsten. Informationen und Fakten über alle Staaten der Welt. Neben einem Verzeichnis aller Flaggen und der jeweiligen korrekten Aussprache des Namens gibt es auch eine direkte Verzweigung in die Concise Columbia Encyclopedia und dem World Almanac and Book of Facts 1992. Eine sehr informative Sache.

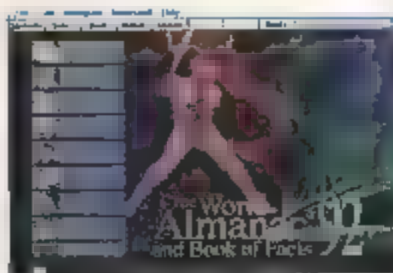


Roget's II Electronic Thesaurus

Tausende von Worten, Synonymen und Begriffen. Ein Fundus für Leute, die viel mit der englischen Sprache arbeiten.

The World Almanac and Book of Facts 1992

Die Welt im Jahre 1992 im Überblick. Hier finden Sie wichtige Ereignisse und Begebenheiten des Jahres wieder.



Die Oberfläche bietet ein sofortiges Kopieren von Texten, Sounds und Animationen in andere Anwendungen an. Interessant dabei ist, dass zu jedem Buch eine Querverbindung existiert und man so zu einem Begriff oder einer Person in unterschiedlichen Werken hinarbeitet werden kann. Eine beeindruckende Fülle an Fakten und Informationen auf einer einzigen CD. Hoffentlich gibt es bald auch ein deutsches Gegenstück dazu.

Einem Begriff oder einer Person in unterschiedlichen Werken hinarbeitet werden kann. Eine beeindruckende Fülle an Fakten und Informationen auf einer einzigen CD. Hoffentlich gibt es bald auch ein deutsches Gegenstück dazu.

Was bringt die Zukunft

Der nächste multimediale Wurf von Microsoft steht unmittelbar bevor: Encarta soll in wenigen Wochen auf den Markt kommen. Eine multimediale Enzyklopädie, die auf der Basis der 29bändigen Funk & Wagnall's New Encyclopedia entstanden ist. Unzählige Grafiken, brillanter Sound, gute Animationen und Wissen ohne Ende sollen in diesem Bereich neue Maßstäbe setzen. Wir sind gespannt!

Titel: Musical Instruments
Speicherplatz: 484 MByte
Preis: ca. 159,- DM
Besonderheiten: Musikbeispiele liegen als WAV-Dateien und die Grafiken als BMP-Dateien vor

Titel: Microsoft Bookshelf
Speicherplatz: 638 MByte
Preis: ca. 159,- DM
Besonderheiten: Suchen über alle enthaltenen Werke ist möglich.

Titel: Multimedia Beethoven
Speicherplatz: 4 MByte + Audio-Daten
Preis: ca. 198,- DM
Besonderheiten: Kann auch in einem normalen CD-Player abgespielt werden

Titel: Cinemania
Speicherplatz: 225 MByte
Preis: ca. 198,- DM
Besonderheiten: Es sind regelmäßige Updates geplant, die Ihre Filmsammlung immer auf einen aktuellen Stand bringen

ideale Ausstattung:

Computer: 386SX oder schneller
Speicher: mind. 2 MByte RAM
Grafik: VGA oder SVGA
Hardware: CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Mouse
Software: MS-DOS 3.1 oder höher, Windows 3.1

Das Diskettenmagazin für den PC!

DM 19,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich

WILL PC ACTION
Lesen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich zwei oder drei Ausgaben bekomme, bekomme ich PC ACTION zum Abonnement für nur DM 17,- Monats!

Name: _____
Strasse: _____
PLZ: _____
Ort: _____

Datum: _____

Unterschrift: _____

Deine Verbriefung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen wieder abfordern. Bei Verzug der Frist, die mit Abmeldung dieser Bestellung antritt, genügt die schriftliche Anmeldung des Kunden als Abmeldung. PC ACTION VERLAG GmbH & Co. KG, Abschlussservice, Postfach 30 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, dass die Post 04 einen Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Artikel: 2 - **Interschnitt:** - **entfällt in dieser Version:** **Artikel:** **Preis:** **Stückzahl:** **Stückzahl:**

PA PG 10

CD-ROM-Laufwerk - aber welches?

Vor einigen Jahren galten CD-ROM-Laufwerke noch als exotische, teure und vor allem überflüssige Peripheriegeräte. Die Zeiten sind längst vorbei: Faszinierende Multimedia-Anwendungen und zunehmend auch aufwendig gestaltete Spiele erscheinen ausschließlich auf CD-ROM. Erfreulicherweise sind zudem in den letzten Monaten die Preise für CD-ROM-Laufwerke spürbar gefallen - Zeit, in dieses neue Medium einzusteigen.

■ Von Richard Vogler

Wer sich heute auf die Suche nach einem CD-ROM-Laufwerk macht, wird in einer weiten Flut von Angeboten konfrontiert. Wer dann die technisch Daten nicht richtig einzuordnen weiß, läuft schon Gefahr auf ein "Super Sommer Sonder Angebot" hereinzufallen, das sich nachher als technisch überholter Ladenhüter erweist. Auf den folgenden Seiten haben wir daher eine Übersicht über die wichtigsten der aktuellen CD-ROM-Laufwerke zusammengestellt. Ausgewählte Laufwerke haben wir ausführlich getestet und vorgestellt; die Daten weiterer Laufwerke laßten sich zusammenfassen.

Eine Frage der Technik

Ein erster grundsätzlicher Unterschied ergibt sich bereits beim Anschluß eines CD-ROM-Laufwerks an den PC. Da der Festplattencontroller eines normalen PCs (IDE-Controller) nicht zur Ansteuerung von CD-ROM-Laufwerken geeignet ist, mußten die Techniker einen anderen Weg finden. Besonders bei preiswerten Laufwerken entscheiden sich die Konstrukteure meist für einen eigens entwickelten Controller, der jeweils mit nur einem speziellen CD-ROM-Laufwerk zusammenarbeitet. Vorteil dieser Lösung

ist vor allem, daß ein einbaufähiges Komplettpaket zu einem attraktiven Preis angeboten werden kann. Für anspruchsvollere Anwendungen greifen die meisten Hersteller heute jedoch zunehmend auf den SCSI-Standard zurück, der eine einheitliche Schnittstelle zum Anschluß von CD-ROM-Laufwerken und anderen Peripheriegeräten bietet. Ein SCSI-CD-ROM-Laufwerk können Sie deshalb nicht nur mit praktisch jedem SCSI-Controller an jedem beliebigen PC betreiben, sondern auch an völlig andere Rechner wie beispielsweise den Apple Macintosh anschließen. Für dieses höhere Maß an Flexibilität, aber auch für eine in der Regel bessere Leistung, ist natürlich ein etwas höherer Preis zu zahlen, aber dazu später mehr.

Performance

Unabhängig vom verwendeten Interface sind es zwei Werte, die ähnlich wie bei einer Festplatte die Leistung eines CD-ROM-Laufwerks bestimmen: die Übertragungsgeschwindigkeit und die Zugriffszeit. Erstere wird in KByte pro Sekunde gemessen und gibt an, mit welcher Geschwindigkeit die Daten beim Lesen "am Stück" zum Rechner übertragen werden können. Die Zu-

griffszeit ist die durchschnittliche Zeit, die zum Anfahren einer beliebigen Stelle der CD benötigt wird, gemessen wird hier in Millisekunden. Die "normale" Übertragungsgeschwindigkeit der CD-ROM-Laufwerke wurde von den Musik-CDs übernommen, die einen konstanten Datenstrom von 150 KByte/sec liefern müssen, damit ihr Jubelgesang nicht mit Micky Maus Stimme gespielt wird. Neuere Laufwerke bedienen sich der sogenannten MultiSpin- oder Double Speed-Technologie, die bei doppelter Umdrehungsgeschwindigkeit auch doppelte Datenraten liefert. Pioneer hat gar ein Laufwerk im Angebot, das die CD auf viertelgeschwindigkeit bringt und so für eine noch schnellere Datenübertragung sorgt. Neben diesen beiden Werten beeinflußt in der Praxis auch der Datenbuffer, ein integrierter Hardware-Cache, die Geschwindigkeit. Doch dabei ist nicht nur die Größe des Caches, sondern auch die Intelligenz des Cache-Verfahrens relevant, so daß man die Größenangaben in der Tabelle mit Vorsicht genießen will. heissen nur nach Vergleich mit den Benchmarks ernstnehmen sollte. Ähnlich wie bei anderen "mechanischen" Peripheriegeräten sollten Sie beim Kauf eines

CD-ROM-Laufwerks aber auch praktische Aspekte der Handhabung berücksichtigen. So sind heute praktisch alle Laufwerke lediglich bei preiswerten Lösungen wie dem Mitsumi LU-0655 muß man in diesem Bereich geringe Abstriche machen. Auch die Abdichtung gegen Staub ist bei allen Laufwerken zumindest ausreichend. Hier gibt es nur Ausnahmen im positiven Sinne.

Caddy oder nicht?

Wichtig ist jedoch, wie die CD im Laufwerk gelagert wird. Im Profi-Bereich bedienen sich alle Laufwerke zu diesem Zweck eines Caddies, einer Box, die die CD mit einem diskettenförmigen "Container" umgibt. Der Caddy schützt die CD zuverlässig vor Verschmutzung und ist einfach in der Handhabung, solange man für jede häufig benutzte CD einen eigenen Caddy besitzt. Andernfalls muß man die CD im Caddy immer wieder wechseln, was recht umständlich ist. Nicht zuletzt aus diesem Grunde verzichten preiswerte Laufwerke für den privaten Einsatz auf den Caddy und lagern die CD stattdessen in mehr oder minder soliden Schubladen ähnlich wie bei Audio-CD-Playern.

Jnd lost but not least ist es die Unterstützung einiger Standards, die ein gutes CD-ROM-Laufwerk auszeichnet. Da wäre an erster Stelle die Fähigkeit, Photo-CDs lesen zu können. Hierbei unterscheidet man zwischen der Single- und der Multi-Session-Fähigkeit, näheres dazu in den Begriffserklärungen am Ende des Artikels. Von zunehmender Bedeutung ist auch der CD-ROM-XA-Standard, der ebenfalls in den Begriffserklärungen erläutert ist. Übrigens haben diese beiden Standards technisch nur indirekt miteinander zu tun. Entgegen einer weitverbreiteten Ansicht muß ein Laufwerk also nicht dem XA-Standard folgen, um MultiSession-CDs lesen zu können.

Die Qual der Wahl


Vergleicht man die technischen Daten der verschiedenen CD-ROM-Laufwerke (siehe Tabelle 1), so fällt eine Entscheidung für ein bestimmtes Modell nicht gerade leicht. Zu ähnlich sind die Leistungsmerkmale der heute angebotenen Laufwerke

Dennoch gibt es einige Kriterien, mit denen auch Sie das für Ihre Anwendungen optimale Laufwerk ausfindig machen können:

Die wichtigste Frage ist sicher ob Sie ein Double-Speed-Laufwerk mit 300 KByte/sec Übertragungsrate benötigen oder nicht. Unsere Erfahrungen haben gezeigt, daß bei allen nicht-zeitkritischen Anwendungen 150 KByte/sec ausreichend sind. Zu dieser Anwendungen zählt beispielsweise die Nutzung von Shareware-CDs oder (Text-)Datenbanken auf CD, da hier die Datenmengen in der Regel relativ klein sind. Auch bei den meisten Spielen sind 150 KByte/sec noch erträglich, doch zeigt zum Beispiel The 7th Guest unter ungünstigen Umständen die Videosequenzen nicht mehr ruckfrei an. Spätestens bei aufwendigen Multimedia-Anwendungen, die auf das Abspielen von Video angewiesen sind, geht unter 300 KByte/sec nichts mehr. Kein Wunder also, daß diese höhere Übertragungsrate jetzt auch im neuen MPC-2-Standard als Voraus-

setzung für Multimedia-PCs der zweiten Generation festgeschrieben wurde. Welches Interface Sie verwenden, ist an sich weniger wichtig, doch gibt es überhaupt nur ein Double-Speed-Laufwerk, das nicht auf der Basis von SCSI arbeitet. Wenn Sie sich also für ein schnelles Laufwerk entschieden haben, können Sie - sofern Sie eine geeignete Soundkarte besitzen und das Geld für einen SCSI-Controller sparen wollen - auf das Matsushita CR-562 zurückgreifen. Ansonsten mit DM 850,00 das zusammen mit einem Controller gelieferte Chinon zur Zeit die günstigste Alternative unter den SCSI-Laufwerken.

In der Oberklasse sind die Unterschiede dann ausgesprochen gering: Preise und Leistungen liegen dicht beieinander, teilweise ist es Geschmackssache, welches Laufwerk nicht zuletzt durch seine Mechanik - am besten gefällt. Nur eines ist zur Zeit sicher: Ein Maximum an Geschwindigkeit erzielen Sie mit dem Toshiba XM-3401. Dies könnte sich jedoch in Kür-



CD-ROM

NEU von TEAC

Ein leistungsstarkes, preiswertes Produkt aus gutem Haus.

TEAC

CD-50
intern 5.25" ohne Treiber und Controller
DM 759,-

DC-193 MACH1

SCSI (version 1) - 1 x FDD Adapter
Daten- und auch Codebereich p
ATA, CD-ROM, 5MB/sec - 150 K/sec und
2MB/sec - 150 K/sec auf dem SCSI BUS.
CAM u. SCSI software beiliegend
d. 1. Ausgabe
DM 195,-

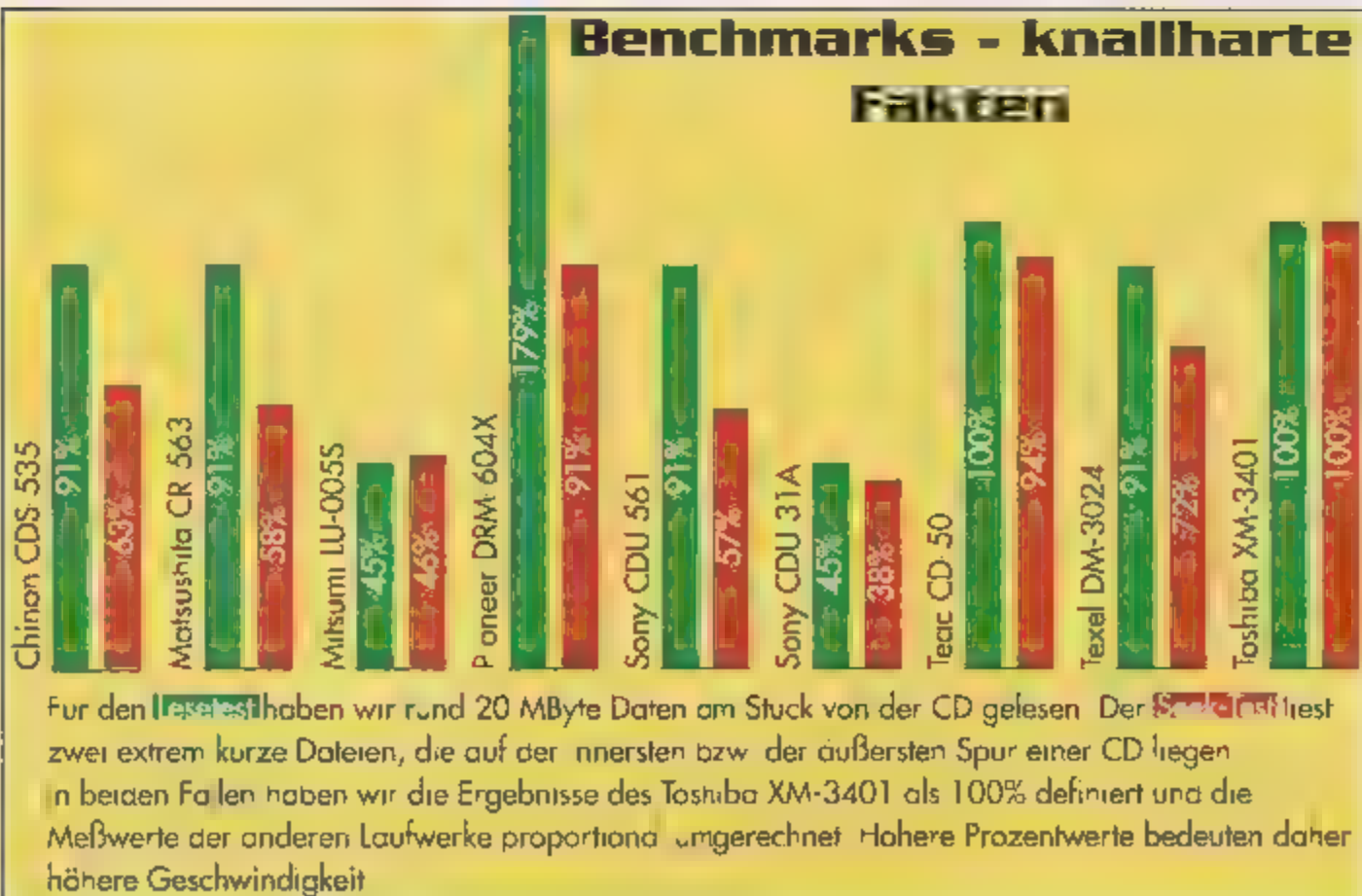
TOSHIBA

XM3401B
intern 5.25" ohne Treiber und Controller
DM 869,-

XT3401BAK
Photo CD, X-Inter, XM 401B, 100% Future
Daten TMI 950 Plus - 150 K/sec
und Report Photo CD
DM 1145,-

C. O. M.

Mooringer 6
90592 Schwarzenbruck
**Telefon und Fax
(09128) 12081**



ze ändern, wenn Pioneer mit seinem Einbaulaufwerk auf den Markt kommt. Eine letzte Frage, die sich allerdings nur bei der Anschaffung eines SCSI-Laufwerks stellt: Soll das Laufwerk in den PC eingebaut werden, oder ist ein externes Laufwerk die bessere Lösung? In der Regel ist das Einbaulaufwerk Mittel der Wahl, denn externe Laufwerke sind 150 bis 250 Mark teurer. Nur wenn das Laufwerk an verschiedenen Rechnern eingesetzt werden soll oder kein 5 25" Slot mehr frei ist, sollten Sie ein externes Gerät in Erwägung ziehen.

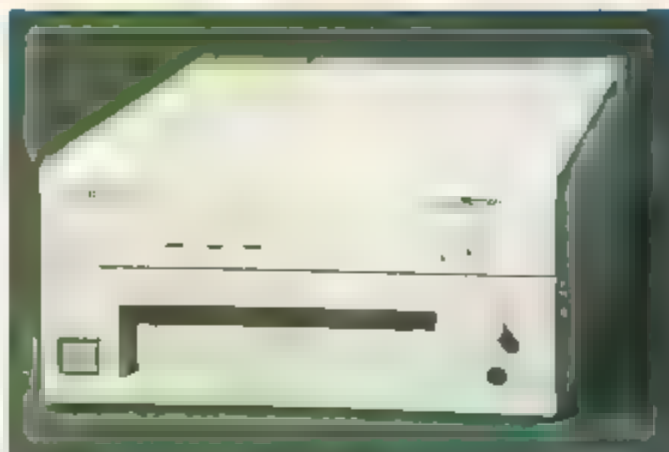
In der Praxis

Die Installation eines CD-ROM Laufwerks ist in der Regel ein leichtes Unterfangen. Das jeder halbwegs talentierte Anwender selbst in Angriff nehmen kann. Die Montage des Laufwerks, das Einsetzen der Interface-Karte und das Verkabeln der Komponenten soll an dieser Stelle daher nicht weiter beschrieben werden. Auch die Installation der erforderlichen Treiber ist in aller Regel einfach. Benötigt wird ein Low-Level-Treiber, der vom Laufwerk zu Laufwerk bzw. vom Controller zu Controller variiert und in der CONFIG.SYS untergebracht wird, sowie ein High-Level-Treiber namens MSCDEX.EXE, der für alle Laufwerke identisch ist und in die AUTOEXEC.BAT eingegeben wird. Etwas knifflig und leider meist auch schlecht oder gar nicht dokumentiert ist, wie man den Soundausgang des CD-ROM Laufwerks mit einer eventuell vorhandenen Soundkarte verbindet. Nur auf diesem Wege ist es nämlich möglich, die Audio-Daten, die auf manchen CDs zusätzlich zu den Computerdaten gespeichert sind, über die gleichen Lautsprecher abzuspielen, die auch der Soundkarte Gehör verschaffen. Etwas heikel ist die Sache vor allem, weil eine einheitliche "Schnittstelle" für das Audiosignal fehlt.

In den Anleitungen der meisten Soundkarten und CD-ROM-Laufwerke ist jedoch die Belegung des Audio-Ausgangs am CD-ROM-Laufwerk bzw. die des CD-Eingangs der Soundkarte beschrieben. Sie müssen also nur die Kontakte "Linker Kanal", "Rechter Kanal" und "Masse" (auch GND oder Ground genannt) richtig miteinander verbinden, wobei ein entsprechendes Kabel im Extremfall auch schnell selbst getötet ist. Noch ein Tip: Manchmal gibt es für den linken und den rechten Kanal je zwei eigene Masse-Anschlüsse. Diese beiden können Sie, wenn die Gegenseite nur einen Masse-Anschluss bietet, getrost zusammenlegen, denn Masse ist Masse, zumindest in diesem Fall.

Fazit

Bereits mit rund 400 00 Mark ist der Einstieg in das Medium CD-ROM möglich. Zwar kann man mit Laufwerken dieser Preisklasse, wie beispielsweise dem Mitsumi LU-0055 oder dem Philips CM 205, die meisten Spiele oder Daten-CDs problemlos einsetzen, doch sobald bewegte Bilder ins Spiel kommen, geht diesen Laufwerken die Puste aus. Wer mehr von einem CD-ROM-Laufwerk erwartet, muß nur wenig mehr anlegen. Für knapp 450 00 Mark ist das Matsushita CR-562 zum Anschluß an eine Soundkarte die nächste Leistungsstufe, sowohl in puncto Geschwindigkeit als auch in Bezug auf die Mechanik. Nochmals 400 Mark mehr kostet schließlich das SCSI-Bundle auf Basis des Chiconi CDS 535. Für State-of-the-Art-Lösungen mit den anderen in diesem Test vorgestellten Laufwerken muß man rund 800 bis 900 Mark für das Laufwerk sowie 150 bis 350 Mark für einen SCSI-Controller ausgeben. Als langfristige Investition kann sich das auch für private Anwender rechnen, wenn noch weitere Geräte über den SCSI-Controller angeschlossen werden sollen.



Pioneer DRM-604X

Sowohl Preis als auch Leistung des 6-fach CD-Wechsers von Pioneer fallen aus dem Rahmen der anderen hier vorgestellten Laufwerke. Dennoch oder gerade deshalb ist das Pioneer DRM-604X ein Gerät, das Maßstäbe setzt. Durch eine viermal höhere Umdrehungsgeschwindigkeit erreicht dieses Laufwerk Datenraten, die doppelt so hoch liegen wie die der schnellsten Laufwerke im Test. Zwar ist die Zugriffszeit nur durchschnittlich und es fehlt die Unterstützung von Multi-Session und CD-ROM XA, doch an diesen Problemen arbeitet man bei Pioneer. Das für den Herbst angekündigte Einbaulaufwerk DRM-04X von Pioneer hat daher die besten Chancen, zur neuen Referenzklasse zu avancieren.

Soundkarten als CD-ROM-Controller

Für Besitzer bestimmter Soundkarten ergibt sich eine interessante Möglichkeit, ein CD-ROM-Laufwerk anzuschließen und dabei die Kosten und den zusätzlichen Slot für einen speziellen Controller zu sparen. An die SoundBlaster Pro sowie die Sound Galaxy Pro lassen sich spezielle, von Matsushita hergestellte Laufwerke anschließen, wie beispielsweise das hier vorgestellte CR-562 oder auch das CR-52. Bestimmte Soundkarten, so zum Beispiel die Sound Galaxy Pro, lassen sich für rund DM 100 00 auch mit einem SCSI-Controller nachrüsten. Eine andere Karte, die Pro Audio Spectrum 16, wird gar in einer speziellen SCSI-Version angeboten. Zwar sind diese Lösungen im praktischen Einsatz gerade in Verbindung mit einem schnellen CD-ROM-Laufwerk durchaus ernstzunehmen, doch sollten Sie bedenken, daß es sich immer um eine Insellösung handelt. Wollen Sie also später beispielsweise einen Streamer oder einen Scanner anschließen, so stehen Ihre Chancen mit einem "echten" SCSI-Controller besser, zumal hier mit höherer Wahrscheinlichkeit geeignete Treiber zu haben sind.

Glossar

Audio-CDs: So werden im Sinne der CD-ROM-Spezifikation Musik-CDs bezeichnet. Alle CD-ROM-Laufwerke können auch Audio-CDs abspielen, wobei das Signal meist über einen Kopfhörerausgang am Laufwerk oder in Einzelfällen auch über Cinch-Buchsen ausgegeben wird. Die Steuerung übernimmt dabei der Computer mit einer speziellen Software, die meist beim CD-ROM-Laufwerk oder beim Controller mitgeliefert wird. ***

*** CD-ROM-XA. Der XA Standard erlaubt - vereinfacht gesagt - das verschachtelte Ablegen verschiedener Informationen auf einer CD. Nur auf diese Weise ist es möglich, in einer Multimedia-Anwendung beispielsweise bewegte Bilder und CD-Audio-Ton gleichzeitig direkt von der CD abzuspielen. Zur Zeit nutzen nur wenige Anwendungen diese Technik, doch dies dürfte sich bald ändern, da XA-Laufwerke langsam, aber sicher zum Standard avancieren.

Double Speed: Als Double-Speed-Laufwerke bezeichnet man CD-ROM-Laufwerke, die mit doppelter Umdrehungsgeschwindigkeit arbeiten und dadurch eine Übertragungsgeschwindigkeit von 300 statt 150 KByte/sec erzielen. Diese Technik wurde erstmals von NEC umgesetzt und dort als MultiSpin bezeichnet.

Multisession: Dieser Begriff steht in Zusammenhang mit Photo-CDs, die in mehreren Sessions aufgenommen werden können. Eine Session umfaßt dabei in der Regel einen Film, so daß die 100 Bilder, die auf einer Photo-CD Platz finden, praktisch immer in mehreren Sessions gespeichert sind. Achten Sie daher auf die Multisession-Fähigkeit, wenn Sie ernsthaft mit Photo-CDs arbeiten wollen.

Photo-CD: Diese von Kodak definierte Norm beschreibt ein Standardformat mit dem bis zu 100 Aufnahmen in Photo-Qualität auf CD gespeichert werden können.

Grundlage sind gewöhnliche Kleinbildfotos, die Sie mit einer Kompakt- oder Spiegelreflexkamera auf gewöhnlichen Film schießen und entwickeln lassen. Auf Wunsch überträgt das Fotolabor die Bilder dann für rund 2 Mark pro Bild auf eine Photo-CD, wobei eine sehr gute Qualität erreicht wird.

SCSI: SCSI steht für Small Computer System interface und beschreibt eine Schnittstelle zum Anschluß von Peripheriegeräten an Computer. Durch die Standardisierung lassen sich so Festplatten, Scanner, Streamer oder auch CD-ROM-Laufwerke an den verschiedensten Rechnern betreiben. Im Gegensatz zu Apples Macintosh bieten die meisten PCs "ab Werk" keine SCSI-Schnittstelle, diese muß deshalb über einen SCSI-Controller nachgerüstet werden.

SCSI-2: Bei SCSI 2 handelt es sich um eine Erweiterung des SCSI-Standards, die unter anderem eine schnellere Datenübertragung ermöglicht. Praktisch alle modernen SCSI-Geräte unterstützen mittlerweile auch SCSI 2.

Hersteller	Modell	Interface	Transfer (KB/sec)	Zugriffs- zeit (ms)	Datenbuffer (KB)	Photo-CD (Single/Multi)	CD-ROM-XA	Caddy	Preis (1)	Lieferumfang (außer Laufwerk und ggf. Caddy)	Testmuster/Info von
Chinon	CD5-535	SCSI-2	300	280	256	•/•	•	•	850,00	engl. Handbuch, Controller	Chinon (02132) 93010
Matsushita	SCD-521	AT-Bus	150	390	64	•/•	•	•	600,00	dt. Handbuch	CPS Comp. (0400) 656998-0
Matsushita	CR-562B	AT-Bus	300	320	64	•/•	•	-	450,00	dt. Handbuch	Profisoft, (0400) 122065
Matsushita	CR-533B	SCSI-2	306	290	256	•/•	•	•	800,00	dt. Handbuch	Panasonic, (089) 46007-0
Mitsumi	LU-005S	AT-Bus	150	350	32	•/•	-	-	380,00	dt. Handbuch, Controller	diverse Anbieter
NEC	CDR-84-1	SCSI-2	300	280	256	•/•	•	•	950,00	dt. Handbuch	NEC Deutsch (089) 93006-0
NEC	CDR-38	SCSI-2	300	400	64	•/•	•	•	890,00	dt. Handbuch	NEC Deutsch (089) 93006-0
Pioneer	D8M-604X	SCSI-2	612	300	128	•/•	-	(2)	3000,00	dt. Handbuch	Pioneer (0211) 5953-0
Philips	CM-205	AT-Bus	153	375	32	•/•	•	•	450,00	dt. Handbuch, Controller	diverse Anbieter
Sony	CDU-31A	AT-Bus	153	490	64	•/•	•	•	580,00	engl. Handb., Controller	Peacht Comp. (02957) 79-0
Sony	CDU-561	SCSI-2	300	280	256	•/•	•	•	800,00	engl. Handbuch	Peacht Comp. (02957) 79-0
Teac	CD-50	SCSI-2	335	265	64	•/•	•	•	950,00	engl. Handbuch	M&H-Elektronik (08-52) 39-0
Texel	DM-3024	SCSI-2	300	265	64	•/•	•	•	850,00	dt. Handbuch	Totronic (0711) 244272
Toshiba	XM-3401B	SCSI-2	330	200	256	•/•	•	•	850,00	dt. Handbuch	Maxcom, (0211) 94830

(1) Durchschnittlicher Handelspreis in DM.

(2) Das Pioneer-Laufwerk verfügt über einen speziellen Caddy, der in der Form dem CD-Cartridge eines Audio-CD-Wechslers entspricht.



Toshiba XM-3401

Der Testsieger

Als eines der ersten MultiSession-Laufwerke mit doppelter Übertragungsgeschwindigkeit gilt das Toshiba, das zudem über eine kurze Zugriffszeit und einen großen Cache verfügt, noch immer als Referenzklasse im Bereich der CD-ROM-Laufwerke. Obwohl andere Hersteller wie Teac oder Pioneer schon bessere Transferaten bieten, ist die Zugriffszeit des Toshiba (200 ms) bis dato ungeschlagen. Die CD findet bei diesem Laufwerk erwartungsgemäß in einem Caddy Platz, der beim Einlegen automatisch ins Laufwerk gezogen wird, sobald ein gewisser Druckpunkt erreicht ist. Der Auswurf erfolgt wie bei

fast allen Caddy-Laufwerken auf Knopfdruck oder per Software-Kommando. Für den Staubschutz sorgt eine Fronklappe, die manuell geöffnet wird und – anders als zum Beispiel beim CDR 84 von NEC – nicht über eine Feder automatisch wieder schließt, so daß man auch mit einer Hand problemlos eine CD einlegen kann. Das Gehäuse des Toshiba besteht aus solidem Aluminium und ist einwandfrei gegen Staub abgeschirmt.

Für das Toshiba spricht neben dem ausführlichen deutschen Handbuch auch die Tatsache, daß viele Händler dieses Laufwerk im Angebot haben und dadurch der Handelspreis mittlerweile zum Teil den in der Tabelle angegebenen Durchschnittspreis spürbar unterschreitet.

Toshiba XM-3401

⊕ hohe Übertragungsrate

⊕ hohe Zugriffszeit

⊕ solides Gehäuse

Texel DM-3024

Manueller Kraftakt

Sowohl die technischen Daten als auch die Benchmarks platzieren dieses Laufwerk, das hierzulande zwar noch relativ unbekannt, in den USA aber schon weit verbreitet ist, im Mittelfeld der SCSI-Laufwerke.

Geschmackssache ist sicherlich die Mechanik dieses Laufwerks: Der Caddy, der auch hier die CD aufnimmt, wird nicht nur komplett manuell eingeschoben, sondern auch per Hand wieder ausgeworfen. Zwar hat dieses Verfahren den Vorteil, daß auch bei ausgeschaltetem Rechner die CD noch entnommen werden kann, doch ist

es etwas umständlich erschienen uns dieses Procedere schon. Dafür ist das Einlegen des Caddys problemlos mit einer Hand möglich, obwohl die Fronklappe von einer Feder automatisch wieder geschlossen wird. Auch sonst macht die Mechanik des Texel DM-3024 einen soliden Eindruck – ein ausreichender Staubschutz ist ebenfalls gewährleistet.

Überarbeitungsbedürftig ist die deutsche Übersetzung des Handbuchs, die – höflich gesagt – mehr unterhaltenden als informierenden Charakter besitzt. Immerhin wird auch eine englische Fassung mitgeliefert, so daß die Installation und Benutzung keine Probleme bereiten sollte.

Interessant ist das Texel besonders in Verbindung mit einem SCSI-Controller von Trantor – ein Bundle, das beispielsweise von Totronik angeboten wird. Wer mit der manuellen Bedienung leben kann und keinen teureren SCSI-Controller anschaffen will, macht hier unter Umständen ein gutes Geschäft.



Texel DM-3024

⊕ Auswurf auch ohne Strom

⊖ zu teuer im Vergleich zu halbautomatischen Laufwerken

Sony CDU 561

Das SCSI-Laufwerk von Sony zeichnet sich auf den ersten Blick vor allem durch eine angenehme Mechanik aus. Das automatische Einziehen bzw. Auswerfen des Caddys ist bei diesem Laufwerk am "sanftesten" realisiert. Recht praktisch ist die Tatsache, daß sich das Aussehen der Frontklappe bei eingelegter CD ändert, damit Sie erkennen, daß nicht noch eine CD im Laufwerk Platz findet.

Eine Besonderheit des Sony CDU 561 ist die Möglichkeit, Audio-Daten von der CD in digitaler Form auf den Computer zu übertragen. Leider unterstützt bisher keine uns bekannte PC-Software diese Funktion, doch eröffnen sich hiermit gerade im Musik-Bereich interessante Anwendungen.

Zwar liegt der durchschnittliche Handelspreis für das Sony CDU 561 rund 50 Mark unter den Preisen für das Toshiba- oder das Teac-Laufwerk, doch dafür muß man wie der Seektest zeigt mit eher mäßiger Performance leben. Dank des 256 KByte großen Cache-Speichers sind die Unterschiede in der Praxis jedoch gering, was zusammen mit der guten Mechanik wieder für dieses Laufwerk spricht.



Sony CDU 561

⊕ Überzeugende Mechanik

⊖ relativ hohe Zugriffszeiten

Chinon CDS-535

Ein besonders preisgünstiges Angebot kommt von Chinon. Für 850 Mark erhält man ein SCSI-Laufwerk mitsamt Controller. Die Leistung des Laufwerks liegt auf einem Level mit der des Sony CDU 561 und ist damit durchschnittlich, was aber in Anbetracht des niedrigen Preises völlig akzeptabel erscheint. Die Mechanik ist etwas ungewöhnlich, aber dennoch funktional. Das Einlegen des Caddys geschieht vollständig manuell, während der Auswurf automatisch erfolgt. Da das Laufwerk erst vor kurzem in Deutschland vorgestellt wurde, ist noch kein deutsches Handbuch verfügbar; dies soll sich nach Aussage des Herstellers jedoch in Kürze ändern.



Chinon CDS-535

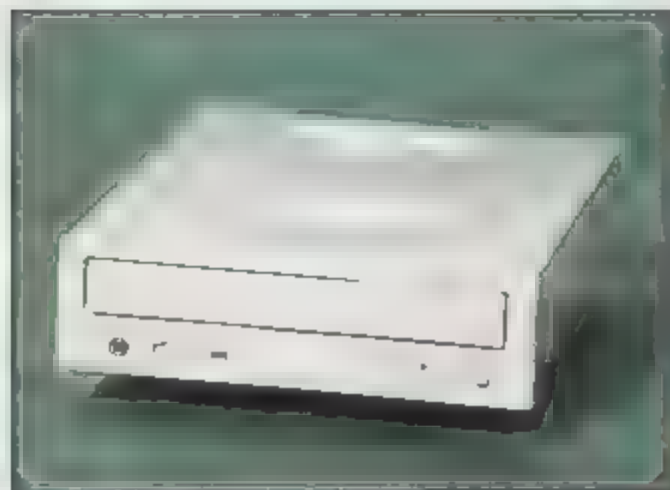
⊕ günstiger Preis im Paket mit Controller

Matsushita CR-563

Von Matsushita hergestellt wird das CR 562, das erste im Handel erhältliche Double-Speed-Laufwerk mit AT-Bus-Controller. Gegenüber seinem Vorgänger, dem CR 521, das auch unter der Bezeichnung SCD-521 angeboten wird, hat sich vor allem die Leistung mit 300,00 KByte Übertragungsrate und 320,390 ms Zugriffszeit entscheidend verbessert.

Doch auch die Mechanik wurde wesentlich überarbeitet, obwohl sich die Laufwerke auf den ersten Blick sehr ähnlich sehen. Die CD findet bei dem CR 563 in einer Schublade Platz, die der eines Audio-CD-Players entspricht und automatisch ein- und ausgefahren wird. Mit diesem als Trayloader bezeichneten Mechanismus dürfte Matsushita die optimale Alternative zum Caddy gefunden haben.

Wie schon das CR-521 läßt sich auch Matsushitas neues Drive direkt an einer geeigneten Soundkarte betreiben, so daß kein eigener Controller benötigt wird. Unter diesem Aspekt ist der Preis von DM 450,00 als ausgesprochen günstig anzusehen, sofern man mit der geringen Zugriffszeit leben kann.



Matsushita CR-563

⊕ gute Mechanik ohne Caddy

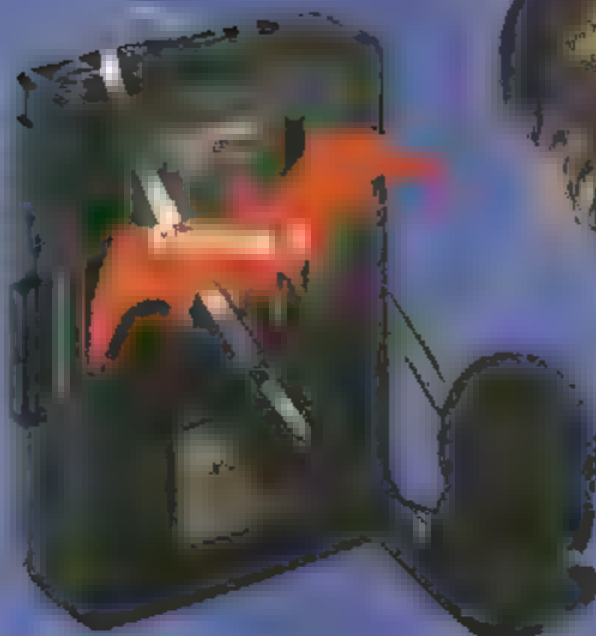
⊕ günstiger Preis, da Anschluß an Soundkarte möglich

⊖ hohe Zugriffszeiten

Die Vierte

Sharp-Cassette-
Abspieler
mit automatischer Band-
umkehr

Handy, abnehmbare
Antenne



Prämie 2



Hand- und Minutenuhr, als
Knopfdruck- oder Zeigeruhr und
als

Kuckuckuhren und -ampeln

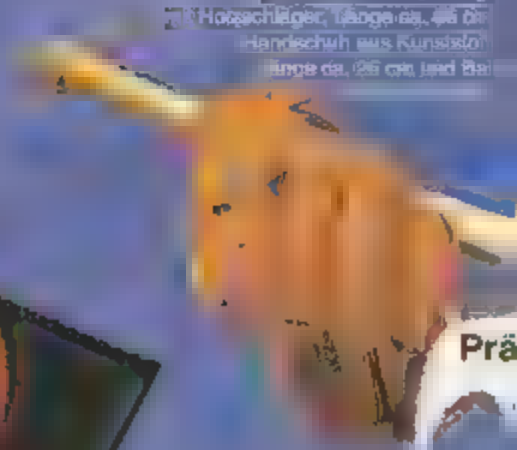


Prämie 6



Brasati-Set, 3-tlg.

1. Hockschleier, Länge ca. 46 cm
2. Handschuh aus Kunststoff
3. Länge ca. 26 cm, 1. und 2. Be-



Datenbank

Handy, abnehmbare
Antenne und Kunststoff-
Hülle



Prä-

DM 15/077

Ist keine Illusion!

12 PC GAMES UND EINE KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!

Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

Oder - noch schneller - einfach anrufen und Abo bestellen unter:

0 91 22 - 60 61

Diese Vereinbarung wird innerhalb von 10 Tagen widerrufen werden. Zu diesem Zweck ist der Widerruf dieser Bestellung anzufügen, gemäß der COMPU-TEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach 90 327 Nürnberg



A B O - B E S T E L L U N G

Ich will das PC GAMES Abo 79,-/Jahr (Ausland DM 103,-/Jahr) für ein Jahr (dabei erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS, nur eine möglich!)

- ☐ Streethockeyspiel 248 483
- ☐ Baseball-Set 014 634
- ☐ Design-Taschenrechner 218 618
- ☐ Gamebank 234 217
- ☐ Ambanduhr-Stoppuhr 015 877 005 430
- ☐ Walkman 222 655

Die angekrauzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs

Meine Adresse:

Name Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Widerrufung der Fns. die mit Absendung dieser Bestellung ankommt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an COMPU-TEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt

☐ Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (mit Vermerk mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Bequem durch Bankeinzug Konto-Nr.

BLZ

☐ gegen Rechnung

☐ Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (mit Vermerk mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe)

Hinweis: Bankeinzugs Ermächtigung beschleunigt die Prämienverteilung um max. 2 Wochen!

PG 4000

Midia Sound 2000 SB

Multimidia-Talent

Bewegung ist im hart umkämpften Soundkarten-Markt. Während manche Firmen auch im 16-Bit-Zeitalter immer noch auf FM-Synthese bauen oder aber Wave Table-Zusatzmodule anbieten, bahnt sich hier ein Vertreter seinen Weg, der schon aufgrund seiner Multi-Kompatibilität das Zeug dazu hätte, alles bisher Dagewesene in den Schatten zu stellen.

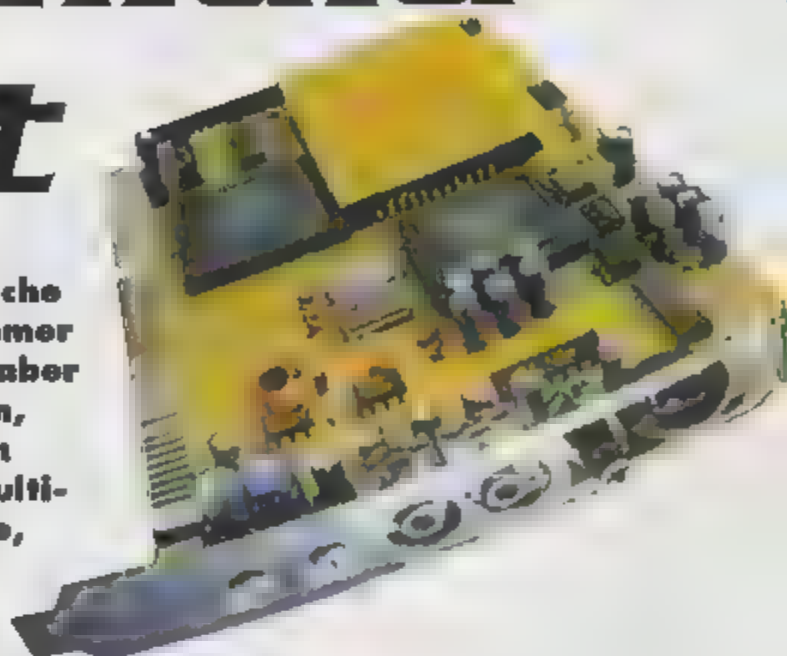
■ Von Thomas Brenner

Somit kurzum bieten die MIDI-Profis von Magic Music eine Soundkarte an, deren Features allen Spielbogeisterten nur so auf der Zunge zergehen. Die Rede ist von Wave Table Synthese und SoundBlaster 2.0-Kompatibilität. Doch was bekommt man nun, wenn man knapp 1000 Mark auf den Tisch geballert hat?

Zunächst eine 16-Bit-Soundkarte, eine magerer Anleitung (die freundlicherweise eingedeutscht wurde), diverse Anschlußkabel und mehrere Light-Sequencer-Programme.

Los geht's

Sauber und aufgeräumt sieht sie aus. Auf der Karte wurden viele SMD- und wenige TTL-Bauteile verwendet. Nachdem man einen freien 16-Bit-Steckplatz ausgewählt hat, kann der Einbau und



die Installation beginnen. Beides ist bei der Midia Sound 2000 SB verblüffend einfach. Während man von SoundBlaster und Konsorten gewohnt ist, ellenlange Installationsprozeduren überstehen zu müssen, erstellt das Install-Programm lediglich ein Treiber-Verzeichnis (GM32VB) und fügt eine Befehlszeile in die Autoexec.bat ein. Nach dem erforderlichen Neustart des Rechners ist die Karte, zumindest für Spiele, bereits voll einsatzbereit. Port-Adresse und Interrupt sind für die MIDI-Sektion softwaremäßig einstellbar. Der IRQ 7 ist standardgemäß für den SoundBlaster reserviert. Ähnlich einfach ist die Einrichtung der Karte für den Gebrauch unter Windows 3.1. Da die Midia Sound MPU-401 kompatibel ist, wird einfach der entsprechende Treiber von den Win-Original-Disketten installiert. Für die Wiedergabe von WAV-Dateien ist ein OEM-Treiber im Lieferumfang enthalten. So können beide bequem mit der Windows-Systemsteuerung hinzugefügt werden. Um MIDI-Dateien unter Windows abspielen zu können, werden die 16 Kanäle des Midi-Mappers dem MPU-401 zugewiesen, fertig.

Mach's mit MIDI

Die Demo-Versionen Ballade-Light und Session-Partner Lite geben Ihnen zunächst einen Eindruck, zu welchen Höhenflügen diese Karte in der Lage ist. Ein Gutschein über weitere Demo-Versionen von Curtain Call und Sound Impression Light liegt der Packung bei. Über mangelnde Software-Ausstattung kann man sich also nicht beklagen. Schlimmer sieht es da schon mit den notwendigen Anleitungen aus. Da MIDI doch sehr komplexen Gesetzen unterliegt, über die notwendigen Anpassungen aber kaum ein Wort in der Anleitung verloren wird, hilft auf die Dauer nur Ausprobieren. Hat man den Bogen mit den Sys-Ex, Patches und Controls erst einmal heraus, bietet dieses Kraftpaket eine reichhaltige Ausstattung und noch mehr Möglichkeiten. Während

Hardware-Übersicht:

Geräteart:	16-Bit Steckkarte, kompatibel mit AdLib, SoundBlaster 2.0, Windows Sound System, General Midi und MT-32 (MPU-401, UART-Mode)
Tonerzeugung:	8 MB / 16 Bit / 44,1 KHz PCM-ROM-Samples, komprimiert (Wave Table Synthese) 24 Stimmen, 317 Instrumente bzw. 11 Stimmen bei SoundBlaster-Betrieb Yamaha FM-Chip (OPL 2)
Anschlüsse:	Mikro, Line-In, Line-Out, CD-ROM (Sony CDU31A & Kompatible) MIDI In/Out (Voll Duplex)
Verstärkung:	2 x 4 Watt
Zubehör:	Stereo-Audiokabel, MIDI-Kabel DB9 Erweiterungskabel für MIDI CD-ROM-Bus-Kabel, CD-ROM-Audiokabel

Leichte Weichwaren: Die belliegende Software

- "Ballade-Light for Windows", Demo-Version der bekannten Sequenzer-Software
- "Session-Partner Lite", ein Programm, das Ihnen individuelle Grooves erstellt
- "NKey", ein Advanced-MIDI-Player, mit dem man über die PC-Tastatur Songs einspielen kann
- "20-20 Sound Editor", ein Editor zum Aufnehmen und Bearbeiten beliebig langer Sample-Dateien.

man MIDI-Anschlußkabel etc. bei anderen Herstellern als teure Zubehör-Artikel kaufen muß, liegen hier alle notwendigen Kabel bereits bei. Durch die vielseitige Kompatibilität, von General MIDI über Sound Canvas bis MT-32, bietet die Midia Sound ein reichhaltiges Klangspektrum. Trotzdem bleibt für Musiker zu sagen, daß sie mit einem original Roland Sound Canvas-Modul besser beraten sind, da die Samples im Vergleich zur SCC-1 zwar annähernd identisch sind, aber leider etwas klirrend und verzerrt klingen. Auch die mangelnden Effekte tragen nicht gerade zum erhöhten Hörgenuß bei. Oft sind die Sounds zwar gut, klingen aber wegen des fehlenden Reverbs etwas zu flach. Zudem stellt der hohe Klirrfaktor auch für ungeübte Ohren ein nicht zu überhörendes Problem dar. Ganz spontan will man während eines MIDI-Fries den Sender neu einstellen, so "berauschend" werden manche Samples wiedergegeben. Trotzdem bleibt die Wave-Table-Synthese den bisher gewohnten FM-Sounds hauchhoch überlegen. Dies kommt beim Spielen besonders zur Geltung. Wer einmal den Genuß von Wing Commander II mit Rolands MT-32-Sounds erlebt hat, kann seine FM-Karte beruhigt in den Sondermüll werfen. Hier spielt die Midia Sound 2000 SB ihre Trümpfe voll aus. Kein einziges Spiel weigerte sich, den LAPC / MT-32-Modus der Karte zu unterstützen. Spiele, die gar den General MIDI oder Sound Canvas-Standard unterstützten, ließen den Ohren keine Wünsche offen. Referenzspiel The 7th Guest, das nur Sound Canvas-Karten unterstützte, wurde plötzlich zur absoluten Sucht. Nicht wegen dem gebotenen Spielspaß, sondern vielmehr wegen dem phänomenalen Musikhintergrund.

Die Sache mit dem SB

Aber auch hier beunruhigt die Midia Sound einen Vermutstrafen: SoundBlaster ist eben nicht gleich SoundBlaster Pro. Wer also Wert auf glasklare Sprachausgabe und lupenreine Effekte legt, wird ein wenig enttäuscht sein. Im Grunde klingen die Samples auf der SoundBlaster-Emulation zwar ganz gut, teilweise knackt, rauscht und klirrt es aber gewaltig. Zudem ist die Karte nicht 100% kompatibel. Grundsätzlich wird sie von jedem Spiel zwar sofort als SoundBlaster erkannt, trotzdem neigt sie bei einigen "Spezialkommandos" vorschnell dazu, das Handtuch zu werfen. Besonders ärgerlich ist dies, wenn die Karte beschließt, nach einer Stunde Spielzeit abrupt einen Systemabsturz zu verursachen - so geschehen bei 7th Guest. Nachdem die Hälfte aller Rätsel mit einwandfreier Soundbegleitung (durch MIDI und SB) gelöst wurden, verursachte das gute Stück einen DMA-Konflikt, der trotz aller Versuche nicht behoben werden konnte. Bei allen anderen Spielen, die während des Tests zum Einsatz kamen, gab es im weiteren Spielverlauf aber keine Probleme.

Angesichts der vielfältigen MIDI-Fähigkeiten und der eingeschränkten SoundBlaster-Fähigkeiten ist die Midia Sound 2000 wohl mehr für Multimedia-Präsentationen geeignet. Für die stattlichen 998 Mark bekommt man dann auch schon Vergleichbares aus der Creative Labs-Abteilung. Reinen Spielfreaks lege ich deshalb die Sound/WaveBlaster-Kombination wärmstens ans Herz. Trotzdem sollte man den Gedanken an die Midia Sound 2000 SB nicht vollends verwerfen. Im (etwas ungerechten) Vergleich mit der Gravis UltraSound schneidet sie um Welten besser ab, auch wenn der Preis für die UltraSound spricht. Und in Sachen Roland-Emulation macht sie auch dem WaveBlaster noch etwas



Die Midia-Sound kann mit einem umfangreichen Softwarepaket aufwarten.

vor. Es bleibt zu sagen, daß es von der Midia Sound drei verschiedene Varianten gibt: Die Midia Sound 2000, eine MPU (-LART)-kompatible Wave-Table-Soundkarte (DM 698,-), die Midia Sound 2000 S, zusätzlich mit CD-ROM-Schnittstelle und Microsoft Sound System-Kompatibilität (DM 898,-), und die hier getestete Midia Sound 2000 SB mit der zusätzlichen SoundBlaster 2.0-Kompatibilität (DM 998,-).

Die Konkurrenz:

Nur wenige Soundkarten vereinen bisher die Features SoundBlaster-Unterstützung und Wave-Table-Sounds. Die wesentlich günstigere Gravis UltraSound kann mit der Leistung der Midia Sound in keinem Bereich Schritt halten. Aber sehr in naher Zukunft ist für den neuen SoundBlaster, den 16 ASP mit Wave-Table-Zusatzmodul erhältlich. Dieser WaveBlaster-Sandwich-Bausatz (Test in Ausgabe 8/93) ist wegen der deutlich besseren Sampling-Qualität, bei annähernd gleichen MIDI-Fähigkeiten, der Midia Sound 2000 SB etwas überlegen. Absolute Referenzklasse ist und bleibt aber das bewährte Gespann Roland SCC-1 und SoundBlaster 16 ASP. Dieses große Klangerlebnis hat aber auch seinen Preis: 1400 Mark kostet der Spaß, außerdem benötigt man dafür natürlich gleich zwei freie Steckplätze.

Midia Sound 2000 SB; 16-Bit Soundkarte

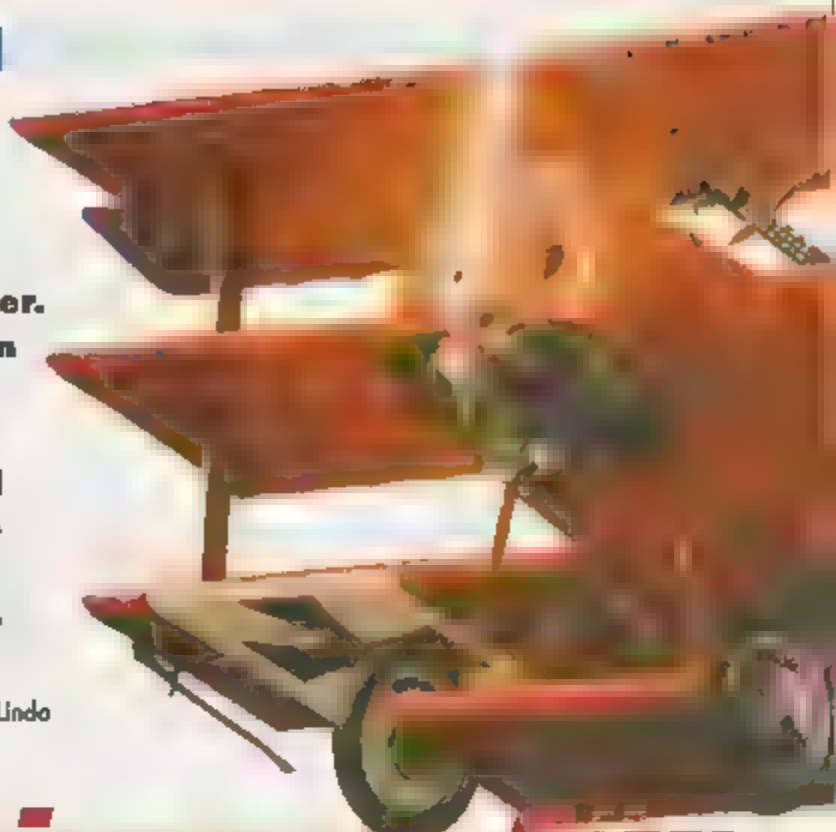
Systemvoraussetzungen: 286er (AT / ISA-Bus), Kopfhörer, Aktivlautsprecher oder Stereoanlage
MIDI Keyboard optional

Muster von: Magic Music

WORKSHOP

In der heutigen Ausgabe von **Simulation für Fortgeschrittene** versetzen wir Sie zurück in die Zeit der historischen Doppeldecker. Mit der bekannten Flugsimulation **Red Baron** von Sierra/Dynamix gehen wir in die Luft und stellen Ihnen einige Besonderheiten und Tips vor. Dabei gehen wir besonders auf die **Mission Builder** ein und geben Ihnen einige Informationen rund um diese bekannte Simulation.

■ Von Wilfried Lindo



Simulationen für Fortgeschrittene

Auch wenn der Rote Baron von Sierra/Dynamix schon einige Tage auf dem Markt ist, sucht diese Simulation noch immer in dem riesigen Angebot ihresgleichen. Eine wirklich ruckfreie Grafik, unzählige Optionen und Missionen sowie ein tolles Angebot an Flugzeugen machen immer noch viel Spaß am Simulationshimmel. Seit geraumer Zeit ist ein Mission Builder für den Red Baron verfügbar, der nochmals die Möglichkeiten dieser Simulation um einige interessante Optionen erweitert. Viel wurde über die Simulation berichtet, doch nur wenig ist über das Angebot der Erweiterung bekannt. Wir wollen Ihnen heute einige Tips und Anregungen geben, was dieser Mission Builder eigentlich leistet. Zunächst sind einige interessante Neuerungen zur eigentlichen Simulation hinzugekommen. So werden diverse neue Fliegeraspekte verfügbar, die Sie einfach nach dem Einspielen der Software über den Menüpunkt "Duelliere ein Fliegeras" auswählen können. Jeder Pilot verfügt wieder über seine ganz typische Art zu fliegen. Wobei der Eindruck entsteht, daß die Neuen doch etwas intelligenter fliegen als Ihre Vorgänger. Doch es gibt nicht nur neue Piloten, sondern auch einige neue Flugzeuge. Namen wie Siemens-Schuckert, Nieuport oder Halberstadt lassen das Herz eines jeden Flugfans höher schlagen.

Aber auch bei der Handhabung der Simulation sind einige sinnvolle Neuerungen hinzugekommen. Endlich kann man eine mühselige Mission mit einem einzigen Tastendruck nochmals wiederholen. Somit hat das ellenlange Durcharbeiten durch unzählige Menüpunkte ein Ende. Ferner können Sie jetzt auch Eintragungen im Namensverzeichnis löschen. Eine Regulierung der



Der rote Baron alias Manfred von Richthofen und sein unverkennbares Flugzeug.

Drosselventile und das Fliegen mit zwei Joysticks runden die gelungenen Erweiterungen ab.

10 Schritte zur eigenen Mission

Doch die eigentliche Krönung der Erweiterung stellt der Mission Builder dar. Sie können mit nur wenigen Handgriffen eigene Missionen anfertigen. Ihrem Erfindungsgeist sind dabei keine Grenzen gesetzt. Auf den ersten Blick sind die unzähligen Einstellungen und Möglichkeiten etwas verwirrend. Daher wollen wir Ih



Teil 7

nen zeigen, daß in wenigen Minuten die erste eigene Mission erstellt sein kann. Nach nur zehn Schritten kann der Spaß beginnen:

1.) Sie können den Mission Builder als selbständiges Programm laufen lassen oder direkt aus der Simulation starten. Da man sich einzelne Schritte bei der Konstruktion anschauen kann, ist die letztere Variante die bessere. Über die Menüpunkte "Fliegen einer Einzelmision" und "Bauen Sie Ihre eigene Mission" gelangen Sie direkt in den Mission Builder.

2.) Nachdem der Mission Builder auf dem Bildschirm erscheint, wählen Sie zunächst den Menüpunkt "Mission". Hier wählen Sie die Grundbedingungen für Ihre Mission aus. Sie haben die Möglichkeit, Bewölkung, Tageszeit und Missionsart einzustellen. Auch das Einsatzgebiet kann gewählt werden. Achten Sie darauf, daß jeder Ort unterschiedlich viel Speicher in Anspruch nimmt. London benötigt den geringsten Platz. Abschließend können Sie noch einen individuellen Text zur Kommentierung Ihrer Mission beisteuern.

3.) Über den Punkt "Auslage" können Sie sich zur besseren Orientierung ein Koordinatensystem über das ausgewählte Gebiet legen. Zudem lassen sich die Wegstrecken des Geschwaders ein- und ausblenden.

4.) Der Schauplatz ist vorbereitet, jetzt fehlen nur noch die Akteure. Mit "Neue Gruppe" teilen Sie der deutschen und auch der alliierten Seite Bomber, Aufklärer, Ballons und Zeppeline (nur auf der deutschen Seite verfügbar) zu. Bei Wahl eines neuen Geschwaders erscheint auf der Karte das dazugehörige Symbol, das Sie per Maus beliebig positionieren können.

5.) Haben Sie beide Seiten mit Fluggeräten ausgestattet, können Sie sich über das Menü "Alle Geschwader" einen Gesamtüberblick verschaffen.

6.) Nun bestimmen Sie den Weg eines Geschwaders. Den Ausgangspunkt bildet das jeweilige Symbol. Durch Anklicken mit der Maus wählen Sie Wegpunkte an, die automatisch durch eine Linie miteinander verbunden werden. Diese Route wird dann später das Geschwader in der Simulation fliegen. Parallel dazu erscheinen auf dem Menübereich des Mission Builder die Höhenangaben des betreffenden Wegpunktes. So können sie dann später auch verändert werden. Natürlich ist per Maus auch ein nachträgliches Verschieben oder Löschen der Wegpunkte möglich. Bei Flugzeugen können maximal acht Punkte angewählt werden. Ballons sind auf eine bestimmte Position fixiert und verfügen somit auch nur über einen Punkt.

7.) Über den Punkt "Geschwaderzuteilung" können Sie alle notwendigen Daten eines Geschwaders individuell gestalten. Hier stellen Sie die Anzahl und Art der Flugzeuge, die Formation und die nötige Bewaffnung ein. Außerdem können Sie jedem Geschwader bestimmte Befehle zuordnen. Jeder Befehl hat verschiedene Verhaltensweisen zur Folge und entscheidet auch darüber, wann ein Missionsauftrag als erfüllt gilt. Das Angebot reicht hier vom einfachen Duell bis hin zum Bombardieren von Zielen. Natürlich ist das Eskortieren eines Aufklärergeschwaders ebenfalls vorgesehen. Für jeden Geschmack ist etwas dabei.

Bei Red Baron können sehenswerte Manöver geflogen werden - vor allem im Sturzflug.



Das Cockpit des jungen Richthofen. Das MG wurde genau auf den Propeller abgestimmt.

8.) Jetzt brauchen Sie nur noch Ihre neue Mission unter einem neuen Namen abspeichern. Am oberen Bildrand sehen Sie übrigens, wieviel Speicherplatz Ihnen noch zur Verfügung steht. Natürlich können Sie auch eine bereits bestehende Mission laden und nachträglich korrigieren.

9.) Alle Eingaben sind jetzt getan. Wer es jetzt vor Ungeduld kaum noch aushält, kann per Tastendruck direkt in den Roten Baron gelangen. Mit dem Menüpunkt "Fliegen" kann der Spaß sofort beginnen. Überprüfen Sie augenblicklich Ihre taktischen Fähigkeiten.

10.) Natürlich müssen Sie nicht immer erst den Mission Builder laden, um Ihre eigenen Kreationen zu fliegen. Es gibt auch einen direkten Weg zu Ihren Missionen. Über die Menüpunkte "Fliegen einer Einzelmision" und "Eigene Missionen" gelangen Sie direkt in die erstellten Aufgaben. Und nun viel Spaß beim Fliegen.

Tricks und Tips

Abschließend wollen wir Ihnen noch einige Hinweise geben, die Ihnen den Umgang mit dem Mission Builder erleichtern und die in der Dokumentation nicht zu finden sind:

- ◆ Beachten Sie, daß der Mission Builder nur maximal 200 selbsterstellte Missionen verarbeiten kann. Überschreiten Sie diesen Wert, so kann es zu einem unkontrollierten Absturz kommen und Ihre Missionen werden in Mitleidenschaft gezogen. Also, sichern Sie Ihre Missionen in bestimmten Zeitabständen auf Diskette!



Der wohl bekannteste Fokker-Dreidecker aus dem Ersten Weltkrieg - der Red Baron.

- ◆ Wählen Sie Ihren letzten Bestimmungspunkt über eigenem Gebiet. Lassen Sie am Schluß Ihre Bomber oder Aufklärungsflugzeuge über feindlichem Gebiet kreisen, dann setzen Sie diese einem Risiko aus und beeinflussen damit den Punktestand des Spielers.

- ◆ Sollte Ihr letzter Bestimmungspunkt ein eigener Flugstützpunkt sein, dann wird dieser Ort zum Heimatstützpunkt. Zusatzpunkte werden für das Landen auf dem heimatischen Flughafen verteilt. Der Stützpunkt wird Ihnen Leuchtsignale aussenden, um nachts, im Morgengrauen oder in der Abenddämmerung den Weg zu zeigen.

- ◆ Wählen Sie im Menü den Punkt Bewölkung aus, so befinden sich die Wolken immer in einer Höhe von 15.000 Fuß. Als Deckung beim Flugeinsatz eine wichtige Information.



Deutsche Soldaten werden mit der gewohnten amerikanischen Lässigkeit eingebunden.

- ◆ Sie können nur Ihr eigenes Flugzeug zur Landung bringen. Die anderen Piloten aus Ihrem Geschwader werden lediglich kreisen und Ihnen den Rücken freihalten.
- ◆ Die Ablaufgeschwindigkeit ist ganz entscheidend abhängig von der Anzahl der enthaltenen Details. Kommt die Simulation ins Stocken, so reduzieren Sie die Zahl der Flugzeuge.
- ◆ Fliegen Sie einen Einsatz gegen Zeppeline oder Ballons, dann vergessen Sie nicht das Mitführen von Brandmunition. Eine andere Bewaffnung zeigt keine Wirkung.
- ◆ Legen Sie keinen Wegpunkt in einer Höhe von über 19.000 Fuß fest, da sonst Ihr Pilot oder Sie selbst ohnmächtig werden und am Spielgeschehen nicht mehr teilnehmen können.
- ◆ Wenn Sie zwei Geschwader aufeinandertreffen lassen wollen, so vergewissern Sie sich, daß beide in der gleichen Höhe und frontal aufeinander zufliegen.

Mit den zehn vorgestellten Arbeitsschritten und den verschiedenen Hinweisen sollte es recht einfach sein, seine erste eigene Mission zu gestalten. So kann man auch über eine längere Zeit viel Spaß mit dem Red Baron haben.

In der nächsten Ausgabe beschäftigen wir uns mit der Referenz unter den High-End-Simulationen. Falcon 3.0 von Spectrum Hobby. Wir führen Sie in die Welt der modernsten Flugmaschine ein und zeigen Ihnen, wie Sie Ihre eigenen Missionen planen. Abgerundet wird der achte Teil der Simulation für Fortgeschrittene durch die Vorstellung einiger Optionen, die die Entwickler in diese Simulation eingebaut haben und die kaum jemand kennt.

Ein geschichtlicher Ausflug

Wer war eigentlich dieser Manfred von Richthofen? Auch wenn er heute eher zu einem absoluten Helden und Draufgänger gemacht wird, war er doch in Wirklichkeit ein ruhiger Einzelgänger. Er ging am liebsten seinem größten Hobby nach, der Jagd. Dieser ausgeprägte Jagdinstinkt machte ihn wohl auch am Himmel so erfolgreich. Er sah wohl den Luftkampf eher als eine Art Sport an. So stellte er sich nach jedem erfolgreichen Abschluß eine Trophäe in seine Sammlung.

Der Rote Baron, wie er eigentlich nur in England genannt wurde, begann seine Karriere bei der Kavallerie. Durch die Luftüberwachung verlor jedoch dieser Teil des Militärs schnell an Bedeutung

und Manfred von Richthofen wechselte zu den Fliegern. Bekannt ist er in erster Linie durch seinen feuerroten Dreidecker geworden, auch wenn er den Albatros D V bevorzugte. Am 29.04.1917 wurde er vom englischen Kapitän Arthur R. Brown in einem Luftkampf tödlich getroffen. Seitdem ranken sich um den Roten Baron unzählige Geschichten. Ob sie alle wahr sind oder nur der Phantasie der ebenfalls unzähligen Flugfans entspringen, bleibt dahingestellt.

The Sierra Network (TSN)

Wenn die Simulation plus Mission Builder immer noch nicht ausreicht, der findet vielleicht im Sierra Network System mit dem Red Baron den größten Kitzel. Neben einer Vielzahl von Informationsbrettern zu unterschiedlichen Themen und internationalen Gesprächsrunden finden Sie hier auch die Gelegenheit, per Netz mit dem Red Baron gegen andere Flieger anzutreten. Abgerundet wird das Angebot von einer Unmenge anderer Multiuser-Games - hier ist für jeden etwas dabei. Und wenn Sie etwas Glück haben, dann haben Sie sogar die Chance, gegen einen der Sierra-Mitarbeiter oder gar gegen den Präsidenten von Sierra zu fliegen, der sich manchmal in dieser Mailbox tummelt. Einen Wermutstropfen gibt es aber leider: die Kosten. Wer sich direkt per Telefon in das TSN-System in Florida einwählt, wird wohl angesichts der nächsten Telefonrechnung eher auf ein anderes Hobby ausweichen. Denn neben den horrenden Telefongebühren fallen noch zusätzlich Systemkosten an. Eine etwas billigere Möglichkeit bietet der Zugang in das TSN-Netz über CompuServe. Allerdings sind hier über einen längeren Zeitraum ebenfalls doch recht beachtliche Kosten zu erwarten. Also, Sie haben die Wahl: Entweder Sie sollten zugunsten von Red Baron und TSN auf einige Dinge verzichten oder nehmen die Chance wahr, im nächsten USA-Urlaub direkt vor Ort einmal einen Blick in das Sierra Network zu werfen.

Nützliche Updates

In einigen privaten und kommerziellen Mailboxen findet man immer wieder interessante Updates oder Erweiterungen, die entweder direkt von Sierra stammen oder von ambitionierten Hobby-Fliegern erstellt worden sind. So sind unzählige Updates der einzelnen Flugzeuge verfügbar. Im FSFORUM der CompuServe wird wohl jeder Fan des Roten Barons fündig. Außerdem können Sie gleich den Dialog mit ambitionierten Hobby-Fliegern suchen.



Damit bist Du unschlagbar!

DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN
PLAY TIME
DM 5,90

Zwei Post-Lex-Magazine
BESSEN und
JUNGLE STORM

Mit riesigem
TIPS & TRICKS Teil

Das nächste Mammot-Projekt von Metropolis
STARLORD
Die...
am... und Piloten

PLAY TIME TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig egal! PLAY TIME - das Computer- und Videospieler-Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospieler. PLAY TIME erfährt Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games, der riesige Tips & Tricks Teil und der Hot-Line-Service helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es ab diesem Heft das große PLAY TIME Kartenspiel zum Sammeln! Nicht zu vergessen das riesenposter jeden Monat und...
für konkurrenzlos DM 5,90

Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich nach eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PLAY TIME im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

PLAY TIME

Name, Vorname

Stimme, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Titel, Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum

Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Abendung dieser Bestellung anläßt, genügt die nachstehende Abendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Datum: 2. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

COMING UP!



Ultima VIII

Origin bläst zum Großangriff auf den Spielmarkt! Das nächste große Projekt, das nach "Privateer" zur Veröffentlichung ansteht, ist der achte Teil der beliebten Ultima-Rollenspiel-Serie. In der nächsten PC Games stellen wir Ihnen die ersten Dias und erste Fakten vor.



Privateer

Nach der ECTS in London, die am 5. September ihre Pforten öffnete, beleuchten wir in einem ausführlichen Review alle Aspekte des neuen Origin-Flagschiffs. In seinem Genre wird Privateer ohne Zweifel die Maßstäbe um Meter nach oben setzen.

Ob es allerdings auch zum Titel "Spiel des Monats" reicht?

Tactical Fighter Experiment

Was mit reiner Polygongrafik nach alles möglich ist, zeigt ein actionorientierter Flugsimulator von Digital Image Designs. T.F.X. schickt sich an, das bisherige Referenzprogramm Strike Commander schon nach drei Monaten Amtszeit vom Thron zu schubsen. Die Flugsimulation hat unter anderem auch aktuelle Konflikte zum Thema, den Bürgerkrieg im ehemaligen Jugoslawien zum Beispiel. Obwohl der Spieler im Auftrag der UNO fliegt, birgt ein derartiges Spiel natürlich einiges an moralischem und ethischem Zündstoff. Ob die Handlung noch vertretbar ist, ob die detaillierte Vektorgrafik und die intuitive Steuerung auch in der Endversion hält, was die Ankündigung versprach, erfahren Sie in einem ausführlichen Review.



Impressum

Verlagsanschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Immer-Grauer-Klein-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25 0

Redaktionsanschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Immer-Grauer-Klein-Straße 32, 90 451 Nürnberg

Chefredaktor

Christian Götterpath

Stellv. Chefredaktor

Christian Müller

Leitende Redakteure

(verantwortlich für redaktionelle Inhalt und Anzeigenzeit)

Thomas Baranovskis, Oliver Meine

Redakteur PR

Therese Szymanski

Korrektor und Lektoren

Herbert Aichinger, Michael Erwein

Redaktion Layout

Timothy Wilkins

Freie Mitarbeiter

Thomas Brenner, Peter Brunscht,
Lutz Geiger, Hans-Joachim
Alexander Götterpath, Hilmar Lenz,
Petra Meunier, Rainer Rombert

Lay-out

Hans-Joachim Geiger, Simon Schmid,
Dieter Steinbock, Sylvia Stenglein

Grafisches Konzept

Christian Müller, Dieter Steinbock

Geschäftsführer

Adolf Silbermann

Vertrieb

Immer Verlag GmbH

Vertriebsleiter

Roland Ballensdorf

Werbung

Stefanie Götterpath

Anzeigenkontakt

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Therese Szymanski

Telefon 09 11 - 6 42 62 63
Mobil 01 71 - 6 21 31 48
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck

Cooper Clegg Ltd., Tonbridge England

Abonnement

PC Games kostet im Jahres-Abonnement
DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens
für ein Jahr.

Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung von Manuskripten
jeder Art gibt der Verfasser die Zusam-
menfassung des Inhalts in den von der
Verlagsgruppe herausgegebenen
Publikationen. Eine Gewähr für die
Richtigkeit der Veröffentlichung kann
nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge
und unbearbeiteten Manuskripten
Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen schriftlichen Genehmigung des
Verlages.

Urheberrecht Coverbild

Alle auf der PC Games Coverdrück veröffentlichten
Programme und unbearbeiteten Manuskripten
Kopieren oder sonstige Nutzung bedarf der
vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl.
auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt
der Programme und die Autoren verantwortlich.

Holzschiff DM 7,- (inkl. 7% - ggf. 15% MwSt.)
Der Verlag ist im Haus zuzüglich üblicher
Zustellgebühr.



Die nächste
PC Games
erscheint
am 13. Oktober
im Zeitschriften-
handel!